WWW.POWERWEB.NL JAARGANG 7 MAART 1999 PAKKET EXEMPLAAR

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GA[...] MAGAZINE VAN D[...]

uitslag Power-enquête: de beste games van '98

NA WOLFENSTEIN KOMT...

MORTYR



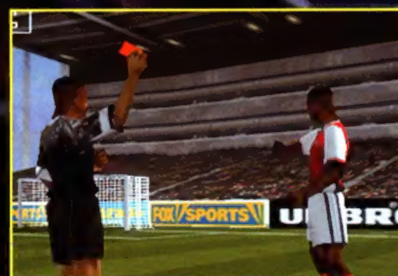
RIDGE RACER 4



VIRTUA FIGHTER 3tb



SONIC ADVENTURE



ACTUA SOCCER 3

PC CD-ROM, PLAYSTATION, NINTENDO 64, DREAMCAST, GAME BOY

OPGEVOERD SPEKTAKEL











Alle screenshots afkomstig uit het spel.





Race met de heftigste auto's ter wereld, waaronder de BMW M3, de Porsche 911 en de Mercedes CLK GTR. Maak gebruik van vele upgrades en afstelmogelijkheden om de prestaties van je wagen verder op te voeren.
Race tegen andere spelers via een TCP/IP- of IPX-netwerk (PC-versie).









"JONGEN, RUIM JE ROMMEL OP!"



"JA MAM"



Eindelijk een einde aan die eindeloze snoerenchaos rondom je gameconsole. Alles netjes opgeborgen in een stevig en strak opbergsysteem. De Space Station van Logic3, het einde!




Topdrive Wheel


Predator Gun


PS Speed pads


PS Challenger pads


PS Dominator joystick






FILE デ
TYPE:00
!!SONIC!!
MAIN-FRAME™
OFFENSE
DEFENSE
VIDEO-GAME

Dit nummer

SONIC ADVENTURE 22
Sonic Adventure zet een nieuwe standaard voor platformgames en geeft een puik visitekaartje af voor de Dreamcast. Een fantastische game waar vrijwel niets op aan te merken valt.

MORTYR 24
Het verhaal mag dan iets minder interaktief zijn dan dat van Half-Life en de graphics net iets minder dan die van Unreal, Mortyr is een uitstekende en bloedstollende shooter die lang in je hoofd zal blijven rondspoken.

BLOOD 2, THE CHOSEN 26
Blood 2 is een zeer fraaie en aangename mix tussen Duke Nukem en horror met een knipoog. Weinig verrassingen maar wel veel vette wapens en freaky omgevingen.

RIDGE RACER 4 28
Meer dan dertig man hebben anderhalf jaar aan Ridge Racer 4 gewerkt. Het is dan ook een zeer fraai spel geworden dat z'n voorgangers aan alle kanten voorbij raast.

ALPHA CENTAURI 30
Civilization fans kunnen niet fout met deze game. Grafisch is het allemaal vrij eenvoudig, maar het gaat in Alpha Centauri dan ook om de gameplay en die is hier verpakt in zeer diepgaand en uitgebreid micro- en macromanagement.

SOUTH PARK 36
Volgens Ruben kun je South Park een beetje zien als Turok met humor. Een spel met absurde levels en grofgebekte peuters.

GLOVER 37
In Glover kruip je in de huid van… een handschoen! Een vreemde game dus, maar wanneer je de lastige controls eenmaal onder de knie hebt, is het pret met de hoofdletter P.

EARTH 2150 46
Een prachtige score in dit nummer voor Earth 2150. Real-time strategy in een oogstrelende 3D wereld. C&C is niet langer alleenheerser in het RTS-genre!

UITSLAG ENQUÊTE 48
Duizenden formulieren werden door jullie ingestuurd, and the winner is…?

A BUG'S LIFE 51
A Bug's Life is een goede game met een paar leuke features. De doorgewinterde gamer zal echter het gebrek aan aktie node missen.

QUEST FOR GLORY 5 53
QFG 5 combineert een goed uitgewerkte verhaallijn met een enorm diverse gameplay en kleurrijke en fantasievolle graphics. The magic is back!

ACTUA SOCCER 3 65
Volgens J.J. doet Actua Soccer vrijwel niet onder voor het prachtige Fifa 99. Eindelijk zijn ook de graphics in deze serie van hoog niveau en de gameplay is vanouds. Een topper dus.

FLIPPERTRIO 68
De vingertoppen van J.J. hebben het de afgelopen maand flink te verduren gehad, maar het was 't waard. 3D Ultra Pinball, Big Race USA en Pinball Arcade doen nauwelijks voor elkaar onder.

METAL GEAR SOLID WEDSTRIJD EN WALKTHROUGH 77
De game hebben we al uitgebreid besproken en scoorde een van de hoogste cijfers in de PU-geschiedenis. Nu is ie dan uit in Europa en om dat te vieren geeft Konami een hele serie MGS-prijzen weg en Jan een vier pagina's tellende walkthrough.

inhoud

PC CD-ROM

Mortyr	24
Blood 2	26
Alpha Centauri	30
Titanic	43
Earth 2150	46
Quest For Glory 5	53
Hard Truck	57
Z.A.R.	61
Actua Soccer 3	65
Pro Boarder	67
3D Ultra Pinball	68
Big Race USA	68
Pinball Arcade	68
Player Manager	71
WW II Fighters	71
Top Gun 2	71
Viper Racing	71
Drag Racing	72
GAG	72
Pirates	72

PLAYSTATION

Ridge Racer 4	28
Rollcage	35
A Bug's Life	51
C3 Racing	62
Running Wild	66
Pro Boarder	67

NINTENDO 64

South Park	36
Glover	37
NHL Breakaway 99	63
All Star Tennis 99 72	

DREAMCAST

Sonic Adventure	22
Virtua Fighter 3TB	38
Godzilla Generations	40
Pen Pen Trilcelon	40

GAME BOY COLOR

Quest For Camelot	32
Zelda	32

RUBRIEKEN

Yo! Post	6
Nieuws	8
TechTalk	11
De redaktie	15
Boekensteun	17
Power Top 10	19
Screenshots	20
PowerWeb Update	45
Made In Holland	54
Wedstrijd, Metal Gear Solid	77
Eeuwig Leven	78
Power Sales	86
De Qwifz	90

Yo! post



Commentaar, kritiek, liefdesverklaringen, fanmail?
Schrijf ons:

POWER UNLIMITED
Postbus 9194
1006 CC Amsterdam

E-MAIL: POWER@BPA.NL

De redaktie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redaktie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.



Zoals jullie natuurlijk weten, beloont de PU-redaktie in ieder nummer de leukste, interessantste, slimste, domste of gewoon de idiootste ingezonden brief/ e-mail met een prijs.De komende maanden stelt Logitech (producent van onder andere stuurwielen, joysticks en gamepads) een WingMan Gamepad beschikbaar voor de Brief Van De Maand. De WingMan Gamepad is een fraaie controller voor de PC met negen programmeerbare en twee vuurknoppen. De WingMan Gamepad heeft een winkelwaarde van 79,- / ca. BEF 1450. Stuur jouw inzending voor de Brief van de Maand naar Power Unlimited, Yo! Post, Postbus 9194, 1006 CC Amsterdam. E-mail: power bpa.nl

WHOOP ASS

Het is dinsdag, terwijl ik naar mijn tietgeile Fatboyslim-CD luister, denk ik terug aan 1998. Ik besef opeens dat het geen verkeerd jaar was, qua games dan. We zijn dit jaar best wel verwend: Tekken 3, Gran Turismo, Goldeneye. Deze en andere games hebben menig gamer tot kwijlen gebracht. Ik zelf ben nogal verguld met WWF-Warzone, de wrestling game van het jaar op de PSX.
Natuurlijk waren er ook minpunten qua games in 1998. Games die je tot wanhoop dreven tot op het punt van rituele zelfdoding. Er waren ook enkele zaadakties van games producenten, zoals het uitstellen van Metal Gear Solid naar maart '99. Nadat ik dit nieuws had gehoord, kroop bij mij het gevoel omhoog om de Jihad over de distributiecentra uit te roepen.
Er waren natuurlijk ook goede berichten, zoals de komst van de PSX2/PSX2000 en die van de Dreamcast. Over deze laatste weet ik nog niet wat ik er van moet denken. Op papier klinkt het allemaal wel leuk enzo, maar dat heb ik allemaal wel eerder gezien en gehoord. Ik heb namelijk van m'n bron vernomen dat het niet echt wil lopen met de DC in Japan, of dit waar is, weet ik niet.
Wat ik heb gehoord is namelijk dat het niet loopt qua software en prijs. Als dit waar is kan dit wel de mercy shot voor Sega wezen. Als dit allemaal niet klopt, de info dan, ben ik genoodzaakt om mijn bron whoop ass te geven (mijn bron is hierbij gewaarschuwd). Persoonlijk denk ik dat dit best wel eens waar kan zijn (zie de Saturn, veel te duur voor zulk prutswerk). Het maakt mij ook geen ass uit, ik wacht netjes op de nieuwe PSX.

Mortal Marcel Beeks, Groningen

■ Zijn we toch heel benieuwd wie jouw bron is, Marcel. Er lekt toch niemand op de PU-redaktie mogen we hopen?

NOG NOOIT?

Het is overduidelijk dat de Power Unlimited het beste gamesmagazine van de Benelux en omstreken is. Met jullie mega previews, het ultra handige Eeuwig Leven en de PowerWeb Update gaan jullie volledig over the top.
Maar effe genoeg geslijmd, want we hebben ook nog een keiharde, gigazware klacht. Wij (Sniper T. en Solid Frank) zijn namelijk allebei ruim anderhalf jaar abonnee en we hebben nog nooit maar dan ook nooit een demo-CD in de PU gezien! We zouden namelijk graag een demootje of wat per jaar bij de PU ontvangen.
We hopen dat jullie dit probleem oplossen of er een verklaring voor hebben.

Solid Frank en Sniper T.

■ Nog nooit een demo-CD gezien? En wat dachten jullie van Abe's Oddworld, Resident Evil 2, Shogo en - deze maand - Metal Gear Solid? Bij deze onze verklaring, blinde kippen!

MANNY = ENG

Konden jullie nu geen andere voorpagina maken voor jullie januari editie! Al enkele maanden neemt mijn vriend Power Unlimited mee naar school maar daar laten ze je geen minuut met rust dus wilde ik 'm maar eens zelf kopen.
Ik was met m'n moeder in het grootwarenhuis en zag de PU liggen. 'Kopen!' dacht ik, maar mijn moeder dacht er anders over. Ze vond het hoofd van Manny Calavera (uit het spel Grim Fandango) op de voorpagina te angstaanjagend. Tja, hij heeft nu niet bepaald een snoezig hoofdje. Ik vond dat ze overdreef en ik sloeg het tijdschrift open... op de pagina's over Carmageddon 2! Nu was ze helemaal overtuigd. 'Dat tijdschrift neem jij niet mee!' Later zei ik

BRIEF VAN DE MAAND

AAN DE BEUGEL

Ik zat gisteren op mijn kamer aan mijn buro en speelde met mijn potlood.
Neerslachtig keek ik naar al dat werk dat nog voor me lag. Een gevoel dat ik niet kan beschrijven deed me plotseling beseffen dat ik niet alleen op m'n kamer was. Ik keek op en zag haar staan: naakt! Ze stond kaarsrecht, onbeweeglijk en met een houding die enerzijds bedeesd en verlegen aandeed, maar anderzijds brutaal en uitdagend was. Het was alsof ze met haar houding wilde zeggen: "Nou, komt er nog wat van of durf je niet? Ik weet best wat je wilt en je kunt de verleiding toch niet weerstaan."
En ze had gelijk: ik wilde wel en waarom ook niet? Met haar was het elke keer weer een genot. Maar ja, mijn werk... Dus ik probeerde haar te negeren. Toch dwaalden mijn ogen telkens af naar haar gebruinde lichaam. Mijn burolamp deed haar vochtige huid glanzen en liet haar rondingen nog beter uitkomen. Wat is ze toch mooi, dacht ik bij mezelf. Wat me ervan weerhoudt haar lichaam perfekt te noemen is het feit dat ze een beugel draagt. En toch is het juist die beugel die haar zo bijzonder maakt.
Ik voel mijn slapen in mijn hoofd bonken. Nogmaals keek ik naar haar goddelijke gestalte. Zoals ze daar stond..... Ik slikte en liep op haar toe. Het gegons verdween, mijn gevoel had het wederom van mijn verstand gewonnen. Ik kwam rustig naderbij en keek in haar glasharde bruine ogen. Ik legde mijn hand op haar taille en trok haar langzaam naar me toe. Mijn linkerhand die ik tot nu toe om haar middel had geslagen, gleed nu langzaam om haar smalle hals, onderweg iedere oneffenheid voorzichtig aftastend. Mijn beide handen gleden naar haar mond toe, met beide handen duwde ik haar beugelstangen naar achteren en verwijderde de beugel. Met een zucht van verlichting opende ze haar mond, waar ik met kleine cirkeltjes omheen draaide. Mijn tong gleed over haar lippen, ik verplaatste mijn hand weer naar haar taille en terwijl mijn mond de hare bleef omsluiten, tilde ik haar hoger op. Hoger en hoger tot het koele nat uit haar mond stroomde. En weer besefte ik dat Grolsch gewoon het allerbeste bier is.

Pieter Visser, Grootegast, medmen freemail.nl

■ Wij houden van bier, beugels en sterke verhalen, dus kunnen we niet anders dan deze brief belonen met een prijs voor de brief van de maand!



dat ik Carmageddon 2 wilde kopen. Kreeg ik een schop onder mijn derrière!
Eigenlijk komt dit alles door jullie want als jullie een andere foto op de cover hadden gezet, een beetje minder bloederige foto´s en een deftige tekst dan zat ik nu te spelen met Carmageddon 2!
Hoor mijn oproep aan en misschien zullen de verkoopcijfers stijgen, want er zijn waarschijnlijk nog veel meer onschuldigen die toch graag Carmageddon 2 willen hebben, maar die het niet mogen kopen dankzij hun lichtgeraakte moeders!
Dries Heyte uit Vlamertinge, Ieper (België)

■ Sinds wanneer laat een ware PU-fan zijn lijfblad door z'n moeder(!) kopen? De nieuwste Power Unlimited koop je toch zelf? Of hebben ze in Ieper nog nooit van zakgeld gehoord? Tip: Koop er een Donald Duck bij stop de PU in het middenkatern en doe net alsof je weer een of ander spannend verhaal over Kwik, Kwek en Kwak aan het lezen bent. Werkt altijd!

SCOOTERS!
Ik heb een nieuw type game uitgevonden: Scooter´em up. Je racet met echte scooters van nu (zoals Aprilia Racing, Jamaha Aerox, Fire Fox en Speedfight). In ieder level (stad) score je zoveel mogelijk babes bij elkaar, ontwijk je andere weggebruikers (of niet!) zoals in Carmageddon (dus veel geweld/bloed).
Bij elke babe die je ophaalt, verdien je geld, waarmee je in een winkel je scooter kunt opvoeren en dus sneller kunt zijn dan de mindere scooters. Ik weet zeker dat dit aanslaat bij het publiek.
Willen jullie dit geniale idee opsturen naar een gamesfabrikant. Wedden dat het de 'Game van 1999' wordt!
Kevin, Tilburg

■ Na Mortal Zwembad dachten we alles gehad te hebben, maar Scooter'em up vinden we briljant. We hebben jouw brief meteen naar John Romero's Ion Storm gestuurd. Daar kunnen ze nog wel een paar goede ideeën gebruiken.

ZELDA UITVERKOCHT
Aargh, ik ben opgekropt met woede! Al weken loop ik ongeduldig, eet ik haastig en slaap ik onrustig.
En waarom? Omdat het beste computerspel van 1998 zo lang op zich laat wachten. Welk spel dan wel? The Legend of Zelda, the Ocarina of Time natuurlijk!
Maar zo rond 18 december komt de release toch aardig in zicht. Dus bel ik Nintendo effe op: 'Met Nintendo Nederland, kan ik u helpen?' 'Met André van der Meer, wanneer is Zelda voor de Nintendo 64 te koop?' 'Officieel 18 december, morgen dus. Maar Bart Smit, Intertoys en Dixons hebben ´m al binnen.' Hè, hoe kan dat nou, is íe al te koop?
Nou snel Bart Smit, Gorinchem maar bellen: 'Bart Smit Gorinchem spreekt u mee.' 'Met André, heeft u Zelda voor de N64 al binnen?' 'Nou, die hadden wij. Gisteren kregen wij er 24 binnen, maar die zijn dezelfde dag al verkocht.' 'Dus u heeft er geen één meer?' 'Nee, helaas.' 'Krijgt u er nog wat van binnen, voor het weekend?' 'Ik ben bang van niet, we krijgen geen lading meer per auto, maar misschien dat er wat per post komen.' 'Zijn alle 24 Zelda´s verkocht? Dat is dan hard gegaan!' 'Tsja, wij zelf balen ook hiervan, bel morgen maar terug dan weten we meer.'
Hoe is dit in vredesnaam mogelijk!! Ik moet 'm nu hebben. Het idee dat andere al naar het prachtige beeld kijken, luisteren naar het ongelofelijke geluid en spelen met de geweldige gameplay, is niet te bevatten! Nou ja, dan nog maar een leveltje Goldeneye 007. Het leven is hard, héél hard.
André van der Meer, Oudendijk

■ Inmiddels weer volop verkrijgbaar bij iedere goede games- of speelgoedwinkel!

ALL IN THE FAMILY
Power Unlimited is echt een familieblad. Het is zelfs zo erg dat mijn dochtertje van 3 jaar en mijn man van 27 jaar helemaal verslaafd zijn aan jullie blad. Zodra papa met het blad binnen komt stormen, gooit ze alle speelgoed aan de kant en moet ze bij papa op schoot jullie blad lezen.
Nadat ze Power Unlimited twee of drie keer gelezen heeft, gaat ze met papa naar de PlayStation. Dan gaan ze kibbelen over wie als eerste mag (kind wint meestal).
Weet je waarom het een familieblad is? Omdat mams dan ook even tot rust kan komen. Trouwens ik vind het ook een te gek blad. Ga vooral zo door.
Wanda de Jong, Zaandam

■ Nu weten we op de redaktie niet helemaal zeker of het een goed teken is dat Power Unlimited door een meisje van drie wordt gelezen....

GA STEMMEN
Yo, redaktie! Alles kits? Ik hoop van wel. Allereerst: ik was weer heel blij met jullie nieuwe nummer, ga zo door, ga zo door!
Maar nu, het onderwerp van deze mail: ik heb een homepage op http://members.tripod.com/KuraFire en ik wil jullie allemaal graag vragen daar effe een kijkje te nemen, en dan de link naar "The Century's Best or Greatest ..." te volgen.
Dit is namelijk een 'competitie' die ik bijhoud, en zoals de naam al zegt gaat ie over de beste ... van deze eeuw!
Voorbeelden? "Best Song", "Best Artist", "Best Actor/Actress", "Greatest Director", "Best Console Game", "Best PC Game", "Best Console", "Greatest Invention", "Greatest Scientist", "Greatest Scientific Breakthrough", etc.
Ik zou het helemaal te gek vinden als jullie stemmen uitbrachten, dat zou gewoon het einde zijn! Daarom (smeken doe ik niet hoor!) vraag ik het dus eventjes heeeeel netjes: Willen jullie heel alsjeblieft please stemmen? Ja? Ja? Alvast bedankt!
Faruk Ates, safe.fire@worldonline.nl

■ Prima idee hoor, maar waar kunnen we stemmen op het beste 'gamesmagazine' en de beste 'postrubriek' aller tijden?



Sander "Jedi Master" Terburg, Vianen



Hans Kleinenberg, Emmen

Yo! art



THE CON ARE BA

NIEUW MISSIONPACK COMMANDO'S 2 IN

Zelf heb ik ook menig uurtje met Commando's doorgebracht en met de zes bikkels menig Duitse soldaat de strot afgesneden. Ik was dan ook zeer verheugd toen Pyro Studios PU uitnodigde voor een tripje naar Madrid voor een meeting rondom de missie disk: Beyond The Call Of Duty. Daarnaast kregen we een sneak preview van Commando's 2. Yes Sir!

ADOLF

Grappig is dat Commando's het allerbest is verkocht in Duitsland, en dat terwijl je toch tijdens het spel Duitse soldaten bruut loopt af te maken. Een vreemd soort van masochisme dunkt me. Maar goed, wat heeft Beyond The Call Of Duty ons te bieden? Nieuwe missies natuurlijk, waarvan je de eerste misschien al kent want die is sinds kort te downloaden via de site van Pyro of Eidos. Als je dat nog niet gedaan hebt, surf dan als een gek naar *http://www.eidosinteractive.com/commandos/mess_hall/demos.html.*
In deze eerste missie (uit een totaal van acht) moet je een Duitse officier kidnappen die een aanslag op Adolf Hitler tracht te verijdelen.

De verrassing op PC gebied van 1998 was zonder twijfel Commando's: Behind Enemey Lines. Dit real-time aktie WO II spel van het tot dan toe onbekende Pyro Studios, schoot zomaar door naar de top van de best verkochte games.

Wat opvalt is dat het oog voor detail bij de missies weer enorm is. De huizen en gebouwen zijn tot op het cement van de stenen nauwkeurig afgewerkt en kennen een haast fotorealistische weergave. Sommige vliegtuigen die je in de missies tegenkomt, zijn naar de originelen gemodelleerd en bepaalde huizen en architectuur zijn van foto's nagemaakt.

ORANJE BOVEN

Leuk is dat de diverse missies op totaal verschillende lokaties spelen. Zo is er bijvoorbeeld een missie in een enorme dierentuin. Wat je Commando's daar in vredesnaam moeten doen is mij nog onduidelijk, maar het zag er schitterend uit. Overal lopen dieren in kooien en bovendien moet je zelfs een leeuwenkuil in om munitie op te pikken. Natuurlijk zijn de leeuwen nog niet gevoederd dus het wordt uitkijken geblazen.
En zo houdt Eidos (distributeur) haar naam hoog wanneer het gaat om het afknallen van beesten (Remember Tomb Raider?).
Een andere missie speelt zich af op Kreta en ziet er magnifiek uit. De archeologische opgravingen met ruïnes uit de Griekse Oudheid maken deze missie een juweeltje om naar te kijken. Maar dat geldt eigenlijk voor al deze nieuwe missies. Natuurlijk was ik zeer verheugd dat er ook een missie in Nederland plaatsvindt. Die missie zit vol met fraaie windmolens en de grap is dat je hier een hoertje moet benaderen! Wat een beeld hebben die Spanjolen toch weer van Holland!
Daarnaast is er nog een missie waarin je uit een gevangenkamp moet ontsnappen, compleet met prikkeldraad, mijnen en van zwaar afschut voorziene wachttorens. Heb je de film The Great Escape gezien, dan weet je wat ik bedoel.
Er is ook een missie op een treinstation en die is waarschijnlijk de grootste van de acht. Echt een giga map vol voertuigen, soldaten en gebouwen waar je je manschappen sneaky doorheen moet manoeuvreren.

HANDBOEIEN

Ook de gameplay is wat aangepast. Zo zijn er deze keer twee moeilijkheidsniveaus: normal en difficult. Dat houdt dus in dat normaal moeilijk is, en moeilijk extreem moeilijk, als je het mij vraagt. Ook hebben de wakkere knapen van Pyro een paar nieuwe snufjes bedacht. Zo hebben sommige commando's handboeien bij zich. Daarmee kun je een Duitse soldaat boeien en meezeulen in een vrachtwagen. Als je nu gaat rijden wordt er niet meteen op die vrachtwagen geknald en kun je ook daadwerkelijk wat met een truck of jeep doen. Dat biedt dus perspectieven!
Daarnaast heb je soms ook een steen bij je die je naar een Duitser kunt smijten ter afleiding en een pakje sigaretten om ze af te leiden. Dat laatste vind ik wat sullig maar ja,







MMANDO'S
CK!













het werkt.
Ook een nieuw wapen doet zijn intrede: de long-range single-shot rifle. De naam zegt het al: één dodelijk schot voor zeer lange afstand. Alleen te gebruiken voor specifieke opdrachten dus.

COMMANDO'S 2

Toen was het tijd voor de sneak preview van Commando's 2. Het was dus echt een glimp, een vluchtige blik, een paar luttele seconden die werden getoond, compleet met één lullig screenshot van het spel dat met Kerst moet gaan verschijnen. Een mooi screenshot dat zeker, maar tegelijkertijd wat karig.
Het was een beeld van een totaal gebombardeerde stad. Vreselijk mooi gemaakt, enorm gedetailleerd en van vier verschillende camerastandpunten te bekijken.
Verder werd ons verteld dat een groot gedeelte van Commando's 2 in de South Pacific plaats zal vinden. Kunnen we Jappen gaan killen. Ook leuk.
Goed nieuws is er voor de PlayStation bezitters want Commando's 2 komt ook uit op de PSX. Maar voor het zover is, kunnen we (de PC'ers dan) genieten van de acht nieuwe, opwindende missies die Beyond The Call Of Duty ons biedt!

JAN



PlayStation



Astérix
PAL
INFOGRAMES
PlayStation

TECH TALK

Nog meer oorlog in 3D

Het wordt een beetje eentonig, maar blijkbaar is er weer een nieuwe veldslag bezig op het gebied van 3D-kaarten. Nu de Dreamcast met de PowerVR 2DC in Japan wordt verkocht, hebben NEC en VideoLogic de PC-versie in pre-produktie genomen. De nieuwe chipset krijgt de naam PowerVR 250 en is een 2D/3D combo.

De specificaties van de Power VR250 zijn natuurlijk weer indrukwekkend (vijf miljoen polygonen per seconde, fill rate tussen 200 en 500 megapixels per seconde) maar de vraag is of de chipset de concurrentie aan zal kunnen met de Voodoo3 (zie verderop in Tech Talk). Volgens een woordvoerder van VideoLogic zal de PowerVR 250 in ieder geval goedkoper worden dan de Voodoo3, omdat die laatste complexer is en meer geheugen vereist.
De PowerVR 250 zal deze maand nog in produktie gaan, naast de al in produktie zijnde Power VR 2DC en zijn arcade-neefje die gebruikt wordt in Sega's Naomi board. Deze samenwerking met Sega is dan ook de troef van de 250, maar of dat genoeg is om op te kunnen tegen de Voodoo3...

MEER VOODOO

De Voodoo2 is al een jaartje op de markt, dus wordt het tijd voor een opvolger. 3Dfx noemde zijn nieuwste telg weinig verrassend de Voodoo3, en belooft nu al specs van zeven miljoen polygonen per seconde. Dat komt mede door het gebruik van Intel's nieuwe AGP graphics-poort.
Net als de Voodoo2 komt de 3 in twee smaken: de 2000 en de 3000. De eerste is goedkoper en minder snel (gebaseerd op een 250 Mhz 128 bit processor) en de tweede is duurder maar wel de beste (366 Mhz).
Beide kaarten maken gebruik van AGP 2x technologie, waarbij de eerste kaart 4,5 miljoen triangles levert en de 3000 het gigantische getal van 7 miljoen haalt. Beide kaarten halen een maximale resolutie van 2048x1536 en kunnen DVD video afspelen met een framerate van 30fps, waarbij de video met de PAL-standaard op een TV kan worden afgespeeld.
Moet dat nou allemaal zo snel? Volgens 3Dfx wel, omdat er steeds meer detail en effecten worden verwacht in 3D-games. Het lijkt erop dat 3Dfx deze ronde heeft gewonnen, maar het gevecht gaat door!

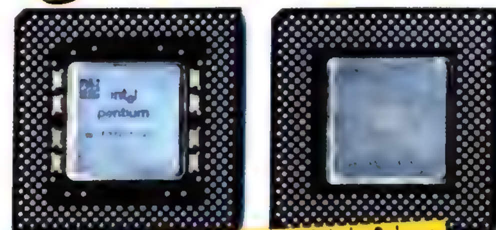
HETE CHIPS

Overigens worden deze kaarten natuurlijk steeds warmer naarmate je moeilijker berekeningen laat uitvoeren. Voor de 3Dfx Voodoo-chips is daar een oplossing voor. Het bedrijf 3Dfxcool levert een fan die de chipset op veilige temperaturen houdt. Volgens een onafhankelijke test heeft de chip bij gewone Windows-applicaties een temperatuur van 54,4 °C zonder cooler en 38,2 °C met cooler. Bij een speciale GRXLK60-test (vraag me niet wat dat betekent) heeft de chip zonder cooler een kritieke temperatuur van 69,8 °C, terwijl met cooler de chip op een veilige 49,8 °C blijft. (zie voor meer info www.3dfxcool.com).

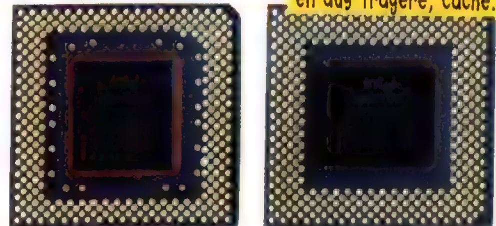
VERSE SELDERIE

Er zijn weer nieuwe Celeron CPU's op de markt, eentje van 366Mhz en eentje van 400Mhz. Sommigen denken dat het grote nadeel van Celeron's ten opzichte van Pentium II chips de 66Mhz bus clock is (de Pentiums draaien op een 100Mhz bus clock). Toch is het zo dat voor 3D games weinig verschil te merken is tussen systemen die op een 66Mhz of 100Mhz bus clock draaien.
Het grootste voordeel wordt gehaald met de L2-cache, en hoewel de Celeron maar 128Kb heeft en de Pentium II 512 Kb, loopt de Celeron L2-cache op CPU core-snelheid, en de externe L2-cache van de Pentium II op halve CPU core-snelheid. Iets om te overwegen bij de aanschaf van een Pentium II dus. Overigens zal de Pentium III, die in het derde kwartaal staat gepland, dit probleem hoogst waarschijnlijk niet meer hebben.

BJØRN



Je ziet aan het aantal pinnetjes dat de Celeron interne cache heeft en de Pentium II externe, en dus tragere, cache.





Een goede fan zorgt voor een verkoeling van de chips met 15 à 20 °C.

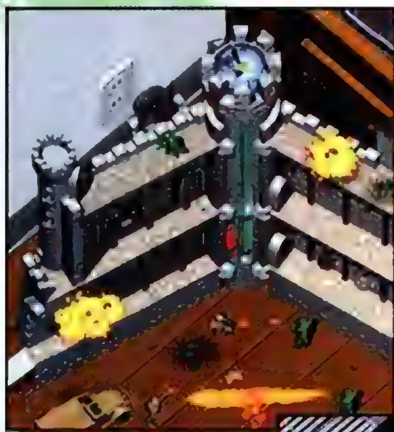
POWERVR 250 SPECS

2D MPEG2 decode assist
Geïntegreerde 230 Mhz DAC (1600x1200 bij 85Hz)
3D 32bit floating-point Z-buffering
5 miljoen polygonen per seconde
Fill rate 200-500M pixels per seconde
AGP 2x (133 Mhz) met sideband adressering, PCI v2.1

VOODOO3 3000 SPECS

2D 366 Mhz 128-bit Windows GUI acceleration
3D 16bit integer en floating-point Z-buffering
Transparant en Chromakey ondersteuning
Atmosferische mist
24bit dithering naar 16-bit kleur
AGP 2x en PCI v2.1

ARMY MEN 2 EN REQUIEM



3DO, de makers van Army Men, komen binnenkort met het vervolg; Army Men 2. Daarnaast kijken de fans van 3D shooters al een tijdje uit naar een ander titel van dit Amerikaanse softwarehuis: Requiem.



SARGE IS BACK!

Army Men was een aardige aktie-strategy game waarbij plastic speelgoedsoldaatjes de hoofdrolspelers waren. Het idee was verdomd vernuftig en bood talloze mogelijkheden. De uitwerking was echter minder.
Met deel 2 willen de makers de missers van deel 1 goedmaken en dat lijkt te gaan gebeuren. Nu komen de plastic soldaatjes onder leiding van 'Sarge' daadwerkelijk terecht in de echte grote mensen-wereld en zal er dus gevochten moeten worden op keukentafels, aanrechten, fornuizen, knutselkamers, badkamers en noem maar op. Naast de bruine legers die de groenen nog steeds op de hielen zitten, wemelt het van andere gevaren. Wat dacht je van brandende kookplaten, een gootsteen vol water, een boormachine die op hol geslagen is of rondlopende kakkerlakken? Army Men 2 biedt dus genoeg verrassende en vermakelijke gameplay.

REQUIEM

Hou je meer van het echte serieuze beuk- en schietwerk, maak je borst dan maar nat. Na al het 3D shooter geweld uit 1998, is er nu Requiem.
Hierin neemt de speler de rol van een engel op zich om de kwade plannen van de gevallen engelen (the Fallen) te verijdelen. Verwacht geen verlossing en vergiffenis maar een engel die behoorlijk pissed is en zich graag bedient van knallende guns en donderende geweren. Daarnaast beschikt hij over zogenaamde 'biblical powers' waarmee hij zijn tegenstanders kan veranderen in een zoutpilaar, een zwerm insekten op ze los kan laten of een bliksemstraal door hun donder kan laten gieren.
Ook de omgevingen mogen er zijn; schitterend beschilderde kathedralen enerzijds, maar ook kloppende, bebloede en darmachtige gangen anderzijds. In de hel, that is!

JAN

Volgende maand in Power Unlimited

Over een maandje kun je (onder voorbehoud) (p)reviews van de volgende games verwachten:

Luftwaffe Commander (PC), Falcon 4 (PC), Silver (PC), Uprising 2 (PC), Worms Armageddon (PC), Blood Lines (PSX), Rollercoaster Tycoon (PC), Rally Cross 2 (PSX), Turok 2 (PC), Rogue Squadron (N64), V-Rally (GB Color), Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 (N64) en nog heel veel meer.

Het aprilnummer van Power Unlimited ligt vanaf 22 maart in de winkels.



HERSTEL

In de PowerPlay special van het vorige nummer hebben we een aantal prijzen van Microsoft produkten verkeerd vermeld. Hieronder volgen de juiste bedragen.
Side Winder Freestyle Pro: *f* 169,-
(incl. Motocross Madness)
Side Winder Force Feedback Wheel: *f* 499,-
Force Feedback Pro: *f* 349,-

QUAKE IS BACK!

Quake II Netpack en Quake III

De echte Quake heads zitten natuurlijk al zwetend en tandenknarsend te wachten totdat Quake III eindelijk eens gaat verschijnen. Wel, dat duurt nog eventjes. Intussen kunnen de ongeduldigsten zich laven aan nog een nieuwe add-on.

Alhoewel add-on? Quake II -Netpack I - Extrimities (zo luidt de volledige naam) is een verzameling bij elkaar gezochte Multiplayer MODS van het wereldwijde web. Zoals jullie weten zijn er honderden servers online die Quake en Quake II hebben draaien en is Quake inmiddels uitgegroeid tot een ware religie. Vele hackers en liefhebbers hebben inmiddels zelf een server thuis draaien en nog steeds komen er nieuwe deathmatch-mappen en team-games bij. Doordat je als gamer soms door de bomen het bos niet meer kunt zien, biedt 'Extrimities' de mogelijkheid om meteen in te loggen op een aantal van die beroemde servers en bijbehorende Quake II online games. Naast de beroemde C.H.A.O.S. Deathmatch kan er Powerball gespeeld worden (een Quake variant op voetbal), is er de bizarre QWAR2 server en het zeer originele JailBreak, waarbij je als speler ongehavend moet uitbreken of de rol van guards op je neemt en uitgebroken gevangenen af moet knallen.





QUAKE III

Maar hoe staat het inmiddels met Quake III? Over Quake Arena gonst het van de geruchten. Eerst zou er sprake zijn van slechts een online game, maar dat is inmiddels al weer achterhaald. Quake III zal zowel singleplayer als multiplayer zijn, maar met een hele dikke vette nadruk op multiplayer. The singleplayer game zal een ladder type tournament mode zijn, vergelijkbaar met Mortal Kombat waar je je een weg omhoog vecht naar de top. Dus niet meer het standaard 3D shooter gegeven waarbij je level na level doorknalt. Maar nogmaals, de nadruk ligt op multiplayer en dan met name online. Zoals de naam al doet vermoeden, wordt Quake III; Arena huge! De arena's worden ongelofelijk groot en bieden ruimte om 64 tot 128 spelers tegelijk te laten gamen.

Er zijn drie verschillende klassen: Light, Medium en Heavy. Het eerste type zijn snelle maar kwetsbare spelers, de Medium speler is vergelijkbaar met de Quake Marine en de Heavy speler is vergelijkbaar met een Tank; je kunt heel veel damage nemen maar bent vreselijk traag. Er kan gekozen worden tussen ongeveer twaalf verschillende karakters, zowel vrouwelijke als mannelijke, waarbij je kunt kiezen tussen Cyborgs, Marines maar ook het mannetje uit Doom en misschien zelfs Hans uit Wolfenstein.

JAN

DE QWIFZ

MET ÉÉN DRUK OP JE NEUS KUN JE **QWIFFEN** (ZEG KWIFFEN) IN **WIE** OF **WAT** JE WIL!!! **WAARIN** ZOU JE QWIFFEN?







M.. MODERNE KUNST? CHECK DE **QWIFZÔNE**!

Driver in de achtervolging

Softwarehuis Reflections staat vooral bekend als maker van de Destruction Derby-serie. Inmiddels is het bedrijf door GT Interactive overgenomen van Psygnosis en laat men Destruction Derby 3 voorlopig in de ijskast staan. Alle ogen zijn namelijk gericht op Driver.

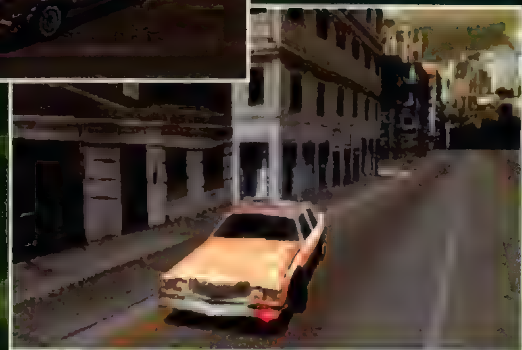
In Driver speel je een 'undercover' agent die als maffia-chauffeur allerlei spoedklusjes moet opknappen. Va[illegible] voeren of de vluchtauto bij een bankoverval besturen: niets is Driver Tanner te gek. Om zijn dekmantel niet in gevaar te brengen, weten Tanner's collega agenten niet dat het om een good guy gaat, met talloze spectaculaire achtervolgingen als gevolg. In Driver draait alles dus om achtervolgen en achtervolgd worden, waarbij films en TV-series als Starsky & Hutch, Miami Vice en The Blues Brothers veel inspiratie hebben opgeleverd.

INDRUKWEKKEND

Het spel ziet er zowel op PlayStation als op PC zeer indrukwekkend uit, want zowel de graphics, special effects en de 3D-gameplay zijn tot in de details verzorgd. De vier steden (Miami, Los Angeles, New York, San Francisco) bevatten in zo'n 150.000 gebouwen en 50 km aan wegen per stuk. En we moeten toegeven: het realisme van iedere stad is zeer groot (alle straten kloppen, alle belangrijke 'landmarks' zijn aanwezig, maar ook de stoplichten werken zoals het hoort). De release van Driver staat gepland voor maart/april.







DARKSTONE

Enige tijd geleden werd de creme de la creme uit de gameswereld ontboden op de Parijse headquarters van Delphine Software om hun kakelverse PC-titel te aanschouwen: Darkstone.

Darkstone is een RPG in de Heroic Fantasy-traditie, die zich afspeelt in de middeleeuwen. Een uitgemolken genre? Niet als het aan Delphine ligt. Dat het spel lichtelijk geïnspireerd was op Diablo, wilde meneer Delphine wel toegeven, maar het zou volgens hem uitblinken door de nooit eerder vertoonde complexiteit. Toen de aanwezige wereldpers hier niet zo ondersteboven van bleek, verklapte hij ons het achterliggende verhaal over een boze draak en zeven kristallen bollen, die verzameld moesten worden. Toen de helft van de journalisten in een diepe slaap was gevallen, liet hij ten einde raad de bonuslevels zien, waarin het spectaculair en geheel 3D zou regenen, maar slechts de snel aangedragen sandwiches en rode wijn kon de pers bekoren. Als ik niet tijdelijk was gestopt met alcohol, had ik misschien ook nog wel iets in Delphine's titel gezien, maar mijn nuchtere geest kon er echt niets anders van maken dan een beetje laue Diablo-kloon. En daar kunnen alle draken, ridders, levels, spells en quest generators van de wereld niets aan afdoen.

ANDREAS



WIN

EEN EXCLUSIEVE APOCAPLYPSE

PSX

Apocalypse ligt alweer een maandje of twee in de winkels, maar dat weerhoudt ons er niet van om groot uit te pakken met een vette Apocalypse wedstrijd.

'Rennen, springen, rollen, knallen, zweten, schijten, lachen, gieren, brullen: dat zijn de steekwoorden die Apocalypse in een notendop omschrijven.' Skate had in het decembernummer van Power Unlimited niet duidelijker kunnen aangeven waar het bij Apocalypse om draait: aktie, aktie en nog eens aktie. Hij beloonde het PSX-spel met een welverdiende 8,7, met dank aan hoofdrolspeler Bruce 'Die Hard' Willis.

ÉÉN WINNAAR

Activision was niet alleen in haar nopjes met het enthousiasme van onze kersverse fulltime redakteur (en welke uitgever is dat nou niet…), maar heeft ook een verrassing voor een gelukkige PU-lezer in petto.

Wat dacht je van een PlayStation die geheel in de rood-zwarte kleuren van Apocalypse (inclusief logo) is gespoten, in combinatie met een grappige Apocalypse-survivalkit (alleen te gebruiken in gevallen van nood!)? Niet gek, toch?

Er kan maar één winnaar worden aangewezen die de gelukkige bezitter van de exclusieve PlayStation en survivalkit wordt, dus hebben we de vragen extra pittig gemaakt:

① ***Noem vier films waarin Bruce Willis de hoofdrol speelt.***

② ***Noem twee wapens die Bruce in de PSX-versie van Apocalypse gebruikt.***

③ ***Wat is de geboortedatum van Bruce Willis?***

Zet je antwoorden samen met je naam, adres en telefoonnummer op een briefkaart en stuur die naar Power Unlimited, Apocalypse-wedstrijd, Postbus 9194, 1006 CC Amsterdam. Sluitingsdatum is 20 maart. De winnaar wordt bekend gemaakt in het meinummer van Power Unlimited.

de redaktie

Mark weg, Nancy zwanger, Kees stunt op PU-kartbattle, Jan-Johan zwaar gewond na PU-kartbattle, Jan koopt Amsterdams herenhuis en gaat samenwonen (ja, samenwonen!), Boris ontdekt een web van intriges bij Ion Storm; kortom, er gebeurt altijd wel wat op en rond de redaktie van Power Unlimited.

Gelukkig laat het rotsvaste kantoortrio gevormd door PU-despoot Edwin, eindbaas Ed en meesteres Hennie zich niet zo snel gekmaken. Zolang de deadlines maar worden gehaald, tenminste.

Insiders weten namelijk dat de rest van de door jullie zo geliefde redaktie bestaat uit royaal betaalde freelancers, die in hun totale devotie dag en nacht in het testlab te vinden zijn.

Vanwege hun status als freelancer kunnen de drie PU-pro's niet veel uitrichten om

a: de gamesherrie en juichkreten uit het lab te minderen

b: ervoor te zorgen dat ze op tijd koffie krijgen

c: om zes uur zelf het licht uit te doen (en dus niet te horen krijgen: 'Ik blijf hier nog wel een uurtje of vijf', zodat de stank van zweet, bier en paprikachips de volgende ochtend niet te harden is).

Om dit stelletje losgeslagen freelancers enigszins op het rechte pad te krijgen, is de fulltime-redaktie per 1 februari uitgebreid met een fulltime-redakteur. Skate - jawel Skate - zal voortaan 24 uur per dag met harde hand de discipline op de redaktie proberen te handhaven (en zijn collega's zeer regelmatig van koffie voorzien). Als beloning zal hij de beste games, de vetste snoepreisjes en de knapste PR-dames krijgen toegeschoven. Is dat een deal, of is dat een deal?

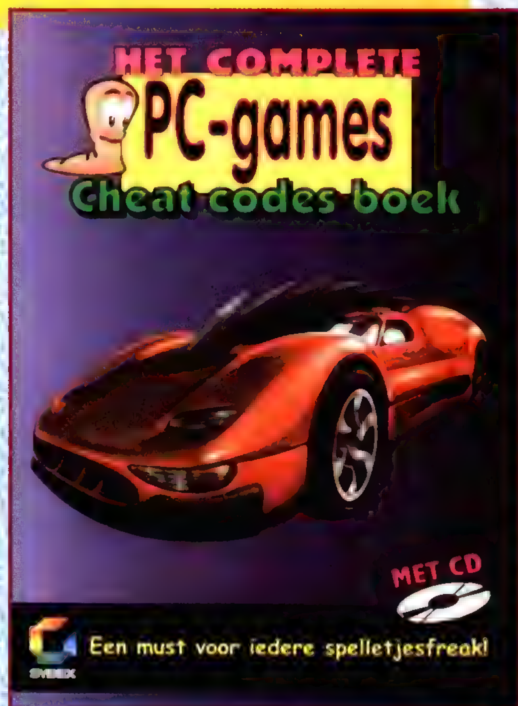




Deze maand trof ik in mijn brievenbus een van de dikste en uitgebreidste Cheat-code boeken aan die ik ooit heb mogen aanschouwen. En het was nog van Nederlandse makelij ook. In totaal bevat het complete PC-games cheat codes boek een kleine duizend titels. Dat riekt naar verplichte kost.

Titel:	Het complete PC-games cheat codes boek
Taal:	Nederlands
Auteur:	Stefan Arts
Uitgever:	Sybex
ISBN:	90-4190-431-X
Prijs:	f 29,95

WAARDERING: ***



De Nederlandse auteur Stefan Arts moet de laatste jaren niet al te veel in de buitenlucht zijn geweest. Deze gamesfreak verzamelde van een kleine duizend PC-games de cheats, walkthroughs en kaarten en kalkte deze informatie vervolgens op 551 pagina's. Monnikenwerk in extremis, als je het mij vraagt. Hoe up-to-date is het boek echter en heb je wat aan de informatie? De zoektocht van Arts reikt tot de afgelopen zomer. Dat betekent dat Tombraider II en Unreal nog wel in het boek staan, terwijl bijvoorbeeld het derde deel van Lara Croft's avonturen en Half-Life ontbreken.
Dat Arts de spellen uit het laatste half jaar niet heeft behandeld, ligt niet aan een plotselinge aanval van luiheid, maar aan de produktietijd van een boek. Dat neemt nu eenmaal een paar maanden in beslag. Toch kan het ontbreken van de meest recente titels succes van dit boekwerk in de weg staan. Niets is vandaag de dag immers zo vergankelijk als een game. Een spel dat nu hot is, daar kan je over een half jaar niet meer mee aankomen. De vraag is dus of gamers nog behoefte hebben aan cheats van 'oude' games of dat ze wellicht vanwege dit boek massaal deze spellen opnieuw uit hun kast gaan halen. Eén ding is echter zeker, de spellen die voor de zomer van 98 uitkwamen, staan vrijwel allemaal in dit naslagwerk. De informatie die je per spel krijgt, is summier maar voldoende. In de meeste gevallen wordt je verteld hoe je de God-mode kunt aktiveren, wat de codes voor de levels zijn en hoe je extra krachten, moves of powerups kunt bemachtigen. Slechts her en der vind je wat 'funny' cheats. Het zijn dus echt de 'bare essentials' die je van Arts krijgt voorgeschoteld. Zijn informatie stelt je in staat om een game uit te spelen en dat is wat mij betreft ook voldoende. Op die manier valt er nog wat zelf te ontdekken.
Bij het boek zit ook een CD-ROM met meer dan 1000 cheats en hints. Een erg aardig extraatje want de meeste van deze cheats en hints staan niet in het boek.

Titel:	Tresspaser
Taal:	Engels
Auteur:	Greg Kramer
Uitgever:	Brady Games
ISBN:	1-56686-737-1
Prijs:	$ 19,99

WAARDERING: ***



Trespasser wordt wel gezien als een van de meest realistische 3D action-adventures van het moment. Producent Dreamworks creëerde een schitterende omgeving vol aardige en minder aardige dino's. Alleen door optimaal gebruik van je hersens te maken, zul je aan de gevaren van de enorme wereld van het eiland Sorna kunnen ontsnappen.
Zo'n complex spel vraagt om een strategiegids. De Amerikaan Greg Kramer (auteur van onder andere de 'officiële Mortal Kombat 4 gids) nam deze taak op zich en schreef een duidelijke walkthrough. Gamers die wel vaker van strategiegidsen gebruik maken, zal de opbouw van dit boek bekend voorkomen. In de eerste paar hoofdstukken leer je de wapens, omgevingen en dino's uit het spel kennen. Daarnaast vertelt Kramer hoe je het best op het gevaarlijke eiland kunt overleven. Deze survival-tips stellen je in staat de game beter te spelen, zonder dat alles verraden wordt. Voor de mensen die muur– en muurvast zitten of steeds door dezelfde dino worden opgepeuzeld, volgen vanaf pagina 65 de walkthroughs. Erg handig is ook Appendix B, waar je een groot aantal cheats aantreft.
Al met al een duidelijk boekwerk. De groene drukinkt had men echter beter achterwege kunnen laten want dat maakt het allemaal wat minder goed leesbaar.

**** : Topper — *** : Oké — ** : Twijfelgeval — * : Papierverspilling

denda
multimedia bv
www.denda.com

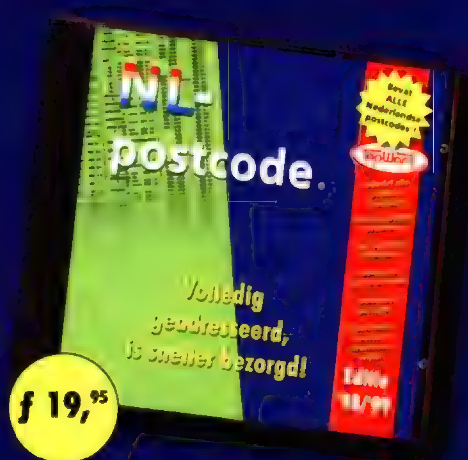


Internet Toolkit

Met de "Internet Toolkit" werkt u sneller, beter en gemakkelijker met Internet. Deze CD-ROM bevat onmisbare software voor Internet. Inclusief de allernieuwste browsers, chat- en babbelboxprogramma's en editers voor het maken van uw eigen homepage.

Belasting bespaar CD

Met deze CD-ROM maakt u maximaal gebruik van alle aftrekposten.
Boordevol handige tips en trucs. U betaalt dus geen cent teveel!



NL-postcode

Met "NL-postcode" vindt u razendsnel alle Nederlandse postcodes en postbusnummers. Inclusief nieuwbouwwijken en volledige verzendgegevens. Volledig geadresseerd, is sneller bezorgd!



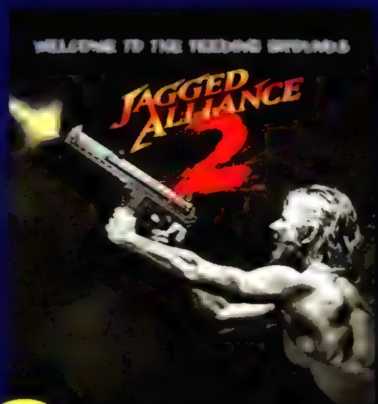


Uittreksel Top-100

Deze uitgebreide CD-ROM bevat meer dan 100 volledige uittreksels van de meest gelezen boeken van Nederlandse en Vlaamse auteurs. Nog nooit was het maken van een boekverslag zo gemakkelijk! Onmisbaar voor iedere scholier!!

Jagged Alliance II

Neem een mix van strategy, roleplaying en tactical combat. Dit heeft "Jagged Alliance" tot één van de beste games aller tijden gemaakt. Vecht jezelf door de underground. Alles is aanwezig. Het wachten is op jou!!!





Uittreksel Top-50 Engels

In navolging van de succesvolle CD-ROM "Uittreksel Top-100" nu 50 complete Engelse boekverslagen. Nog nooit was het maken van een Engels boekverslag zo gemakkelijk! Binnenkort ook verkrijgbaar: "Uittreksel Top-50 Duits".

SOFTWARE VOOR IEDEREEN!
TopWare
www.topware.com

power unlimited's POWER HITS

Hier volgt een overzicht met de games die in de vorige drie nummers de beste cijfers kregen.

NINTENDO 64

Legend Of Zelda (december)	9.9
Sillicon Valley (december)	8.5
NBA Jam 99 (januari)	8.3
Buck Bumble (januari)	8.3
Extreme G2 (december)	8.0
Body Harvest (december)	8.0

GAME BOY

Pocket Bomberman (februari)	8,5

PLAYSTATION

Metal Gear Solid (december)	9.8
Tomb Raider 3 (januari)	9.4
Oddworld Abe's Exoddus (december)	9.3
Actua Soccer 3 (december)	9.1
Bushido Blade 2 (december)	9.1
Mr. Domino (december)	9.0
Toca 2 (januari)	8.8
Apocalypse (december)	8.7
Rival Schools (februari)	8.4
SCARS (januari)	8.3
Actua Tennis 3 (december)	8.3
Rogue Trip (februari)	8.2
B-movie (januari)	8.0
X-men vs Street Fighter (december)	8.0

PC CD-ROM

Settlers 3 (februari)	9,6
SimCity 3000 (februari)	9,5
Thief, The Dark Project (januari)	9,2
Dethkarz (februari)	9,1
Grim Fandango (januari)	9,1
FIFA Soccer 99 (december)	9,1
Populous 3 (december)	9,1
Fighter's Squadron (januari)	9,0
SCARS (januari)	9,0
Gangsters (januari)	8,9
Grand Touring (februari)	8,8
Starsiege (februari)	8,8
Combat Flight Simulator (december)	8,8
Myth 2 (december)	8,8
Trespasser (december)	8,8
King's Quest 8 (december)	8,8
Shogo (december)	8,8
Baldu's Gate (februari)	8,7
Tomb Raider 3 (februari)	8,7
Get Medieval (december)	8,7
Recoil (december)	8,7
Buggy (februari)	8,6
Fitfth Element (december)	8,6
War Of The Worlds (december)	8,6
Wargasm (januari)	8,5
Redjack (december)	8,4
Excessive Speed (januari)	8,3
Return To Krondor (januari)	8,3
Hedz (januari)	8,3
Magic & Mayhem (januari)	8,3
Powerslide (december)	8,3
Spearhead (december)	8,3
Apache Havoc (februari)	8,2
Lego Creator (januari)	8,2
FA-18E (december)	8,2
Actua Tennis 3 (december)	8,2
Carmageddon 2 (januari)	8,1
Rage Of Mages (december)	8,1
Pro 18 (december)	8,1
Heretic 2 (december)	8,1
NBA Live 99 (februari)	8,0
MIG-29 Fulcrum (december)	8,0
F-16 Multirole Fighter (december)	8,0
MIA (december)	8,0

In samenwerking met: Dutch Interactive Charts

games top 10

Iedere maand wordt de Power Top-10 samengesteld aan de hand van de gegevens van de Dutch Interactive Charts (DIC). De DIC is een tweewekelijkse lijst die, behalve in Power Unlimited, ook is terug te vinden op het PowerWeb (www.powerweb.nl). Omdat de Power Top-10/DIC wordt samengesteld aan de hand van de harde verkoopcijfers zul je soms ook oudere budget-titels tegenkomen. Het cijfer tussen de haakjes is de positie die het spel vorige maand innam.

NINTENDO POWER TOP 10

1. (-) Zelda 64 (N64)
2. (7) Turok 2 (N64)
3. (2) Goldeneye 007 (N64)
4. (3) Banjo Kazooie (N64)
5. (5) 1080 Snowboarding (N64)
6. (1) F1 World Grand Prix (N64)
7. (-) WCW/NWO Revenge (N64)
8. (-) WipeOut (N64)
9. (4) F-Zero X (N64)
10. (-) Blast Corps (N64)

PLAYSTATION POWER TOP 10

1. (2) FIFA '99
2. (1) Tomb Raider 3
3. (-) Crash Bandicoot 3
4. (-) Mickey's Wild Adventure (platinum)
5. (-) Command & Conquer (platinum)
6. (-) Tenchu
7. (-) Tomb Raider (platinum)
8. (4) Toca 2
9. (9) Tekken 3
10. (-) Cool Boarders 3

PC POWER TOP 10

1. (3) Tomb Raider 3
2. (1) FIFA 99
3. (2) A2 Racer 2
4. (6) Settlers 3
5. (-) Gangsters
6. (10) Caesar 3
7. (-) Baldur's Gate
8. (4) Carmageddon 2
9. (-) Half-Life
10. (9) Railroad Tycoon 2

DUTCH INTERACTIVE CHARTS© MultiMediaMarkt / I-Mediate

Screenshots

Twee mannen denken een grote slag te slaan door een zwart-geld transport te onderscheppen. Het lukt ze om 140.000 dollar buit te maken, maar dan begint de ellende...

PAYBACK

Na hun geslaagde overval kunnen de mannen ieder 70.000 dollar opstrijken en lijkt alles in kannen en kruiken... alleen heeft een van de dieven besloten al het geld te houden, z'n partner te vermoorden en er met diens vrouw vandoor te gaan.
Het geld gebruikt hij om zich in te kopen in The Outfit, een wijdvertakt misdaadkartel. Grote fout, want die partner gaat niet dood, maar duikt enige tijd later weer op en is vastbesloten wraak te nemen.

MEEDOGENLOOS

Dit is het simpele gegeven waar het allemaal om draait in Payback. Mel Gibson is de bedrogen echtgenoot /partner die zich al moordend een weg naar z'n geld en wraak baant.
Anders dan in de Lethal Weapon films is hij nu geen schietgrage, prettig gestoorde grappenmaker, maar een meedogenloze misdadiger, die het niets kan schelen hoeveel mensen er sterven, als hij z'n geld maar krijgt.

Dat maakt Payback interessanter dan de doorsnee aktie thrillers die, hoewel vaak vakkundig gemaakt, meer van hetzelfde te bieden hebben: een sympathieke held die wordt tegengewerkt door nare bad guys maar uiteindelijk toch overwint.
De cynische, donkere humor van Payback, waarin geen good guys voorkomen (hooguit heeft eentje meer sympathieke trekjes dan de rest) is dan ook een verademing om naar te kijken.



Vanaf 4 maart in de bioscoop.

SOUNDS

Opeens was er **Fatboy Slim**, de dance-sensatie van 1998, die sinds de Rockafeller Skank, het ene nummer na het andere lijkt uit te poepen.
Natuurlijk was hij er niet opeens. Onder de naam Norman Cook loopt hij al heel wat jaartjes rond en kreeg in de jaren tachtig bekendheid met de Housemartins, een band die helemaal niks met dance te maken had. Via de daarna volgende Beats International, Freakpower en Mighty Dub Katz kwam Cook uit bij het pseudoniem Fatboy Slim, onder welke naam hij in '96 het album Better Living Through Chemistry uitbracht.
Het duurde nog twee jaar voor de wereld buiten de Britse dance scene hem ontdekte, maar tegenwoordig is Cook, of liever z'n alias Fatboy Slim, een van de meest gevraagde dj's en komt de Rockafeller Skank prominent op de soundtrack van FIFA 99.
Een rondje websurfen leert dat men op de fanpages zo weinig mogelijk audio probeert te zetten. Erg grappig en ongetwijfeld goed bedoeld getuige alle 'buy the record' opmerkingen. Maar we hebben het hier over een dj, dus waar zal een bezoeker anders in geïnteresseerd zijn dan in z'n muziek? De belangrijkste sites die dan overblijven zijn die van z'n Britse (Skint Records) en Amerikaanse (Astralworks) platenmaatschappij. Astralworks is de leukste, al was het alleen maar omdat men daar een mooie vormgeving neerzet. Daarbij is men niet lullig met video's en audio en zijn er zelfs downloadable ra-files te vinden van optredens die Fatboy Slim in de afgelopen tijd heeft gegeven.
www.skint.net
www.astralworks.com/fbs/default.html



A SIMPLE PLAN

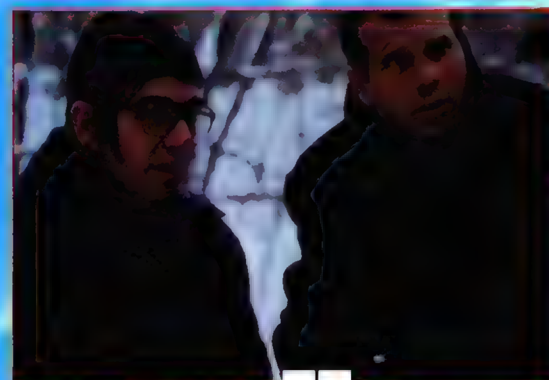
Hebberigheid, sneeuw en een groeiend aantal lijken vormen de hoofdingrediënten van A Simple Plan; een film die in veel opzichten doet denken aan Fargo van de Coen-brothers, zonder dat hij ergens na-aperig wordt.

We volgen Hank, inwoner van een klein Amerikaans stadje. Hij heeft een goede opleiding, vaste baan en woont samen met z'n hoogzwangere vrouw (gespeeld door Bridget Fonda) in een idyllisch huisje.
Hank geniet een goede reputatie in het stadje. Dat geldt niet voor z'n broer Jacob, die z'n inkomen bij elkaar scharrelt met losse klusjes hier en daar. Het grootste deel van z'n tijd vult hij met drinken, samen met z'n beste vriend Lou, die algemeen bekend staat als zuiplap. Broer Jacob heeft nooit een behoorlijke opleiding gehad en komt niet al te snugger over.
Op een dag vinden Hank, Lou en Jacob een neergestort vliegtuigje, verstopt onder een dikke laag sneeuw. In het vliegtuigje treffen ze een dode piloot en ruim vier miljoen dollar aan. Het drietal besluit het geld te houden, omdat ze ervan uitgaan dat het drugsgeld is, dat toch niemand zal missen.

GELDWOLVEN

In een klein stadje waar iedereen, iedereen kent, is het echter moeilijk om dingen geheim te houden en in de pogingen van het drietal het geld te verbergen voor nieuwsgierige of toevallige voorbijgangers, sterft er wel eens iemand. Naarmate de film vordert ontpoppen vooral de brave familieman Hank en zijn vrouw zich steeds meer als een hebberige geldwolven.
Schuldgevoelens over de moorden die ze op hun geweten hebben, verdwijnen steeds meer naar de achtergrond, alleen broer Jacob blijkt er meer principes op na te houden dan je zou verwachten. Het simpele plan; geld houden, verdelen en de stad verlaten, blijkt uiteindelijk zeer verstrekkende gevolgen te hebben, die met een inktzwart gevoel voor humor zijn verfilmd.

Vanaf 18 februari in de bioscoop.



TEKKEN









Tekken The motion picture is niet de eerste videofilm die op een succesvolle game is gebaseerd. In de regel gaat het hier om flinterdunne verhaaltjes die dienen als kapstok om een hoop gevechten aan op te hangen. Net als in de games dus, alleen stukken minder interaktief.
Tekken is daarop geen uitzondering. De film begint ermee dat het jongetje Kazuya door zijn vader Heihachi Mishima een ravijn in wordt gegooid, met de woorden dat hij het alleen waardig is Heihachi's zoon te zijn als het hem lukt het ravijn weer uit te klimmen. Dit wordt allemaal gezien door het meisje Jun. Het lukt Kazuya om, zwaargewond, het ravijn weer uit te komen. Vol van haatgevoelens ten opzichte van zijn vader, verkoopt hij z'n ziel aan de duivel om aan genoeg kracht te komen om zijn pa te vermoorden.
Vijftien jaar later doen zowel hij als Jun, die inmiddels geheim agente is geworden, mee aan het Iron Fist toernooi. Om de een of andere reden heeft Jun het in haar hoofd gezet dat Kazuya gered moet worden van de duivelse krachten die hem beheersen. Goed tegen kwaad dus, altijd al een geliefd onderwerp in manga.
Naast de drie al genoemde characters komen ook Jack, Michele, Nina en haar halfzusje Anna voorbij. De film is een afgerond geheel, maar volgens de aftiteling gaat het hier om deel 1 en 2, dus misschien wordt het wel een serie waarin alle game-characters uiteindelijk een rol krijgen. Hopelijk doen ze dan wel iets aan de vertaling, want dat was een van de slechtste die ik ooit ben tegengekomen.

Toen ik in het vorige nummer de Dreamcast introduceerde, klaagde ik al over het ontbreken van Sonic Adventure, maar nu is hij er dan. Is het nieuwste avontuur van onze favoriete egel dan echt zo baanbrekend als ons eerder werd beloofd?

POWER TIP



DOKTER EIERMAN

Dr. Eggman, beter bekend als Dr. Robotnik, is al zo vaak verslagen dat hij er bijna het bijltje bij had neergelegd. Toch heeft hij zichzelf weer moed weten in te spreken (met behulp van tsjakkaa-goeroe Emile Ratelband) en probeert hij voor de zoveelste keer de machtigste man in het universum te worden.
Deze keer heeft hij hulp. Om niet meteen weer door Sonic in de pan gehakt te worden, is hij vriendjes geworden met het vreemde monster Chaos. Chaos bestaat enkel uit water en wordt dus ook wel (achter zijn rug om) de Blob genoemd.
Dr. Eggman gaat vervolgens op zoek naar de Chaos Emeralds, waar hij zijn vriend Chaos nog krachtiger mee kan maken. Natuurlijk gaat dit niet zomaar, want Sonic heeft ook niet stil gezeten. Hij is 3D geworden en lijkt sterker dan ooit om de strijd aan te gaan met het duivelse duo.

ZES PERSONAGES

Sonic is overigens niet het enige personage dat werk te doen heeft. Er zijn vijf andere personages waar je mee kan spelen, en ze hebben allemaal een ander doel en een andere verhaallijn.
Tails bijvoorbeeld is, naast de strijd met Dr. Eggman, ook bezig met zijn ego. Hij is het namelijk zat om Sonic's sidekick te zijn en wil wel eens wat meer in de spotlights staan.
Knuckles is ook van de partij, en hij is vooral op zoek naar de scherven van de Master Emerald. Amy beschermt een klein vogeltje, en Big zet de achtervolging in op zijn amfibievriend.
Als laatste hebben we nog de robot van Dr. Eggman: E-102 Gamma. Hij heeft de vernietiging van alle rivaliserende robots op zijn agenda staan.
Tijdens het spelen met elk willekeurig personage wordt het verhaal uitgelegd door middel van flashbacks en filmpjes, maar het complete verhaal wordt eigenlijk pas duidelijk als je het spel hebt uitgespeeld met elk van de zes karakters.

DUIZEND WOORDEN

Tot zover de storyline. Waar iedereen natuurlijk het meest benieuwd naar is, zijn de graphics. Deze zijn grensverleggend voor het platformgenre. Alles ziet er tot in de puntjes verzorgd uit. Sonic Adventure laat zien dat ons nog heel wat te wachten staat wat de Dreamcast betreft. Het water is het mooist dat ik ooit heb gezien, de voetstapjes op het strand blijven staan, de enorme orca (zie plaatje) lijkt echt op je af te komen. Fantastisch. Er is ook veel aandacht besteed aan de aankleding van het decor. Vlindertjes vliegen rond, prachtige bloemen en planten



RAPPORT

graphics	9 9
geluid	9 5
originaliteit	9 9
speelbaarheid	9 9

- Prachtige graphics
- Supersonic action

DREAMCAST
Prijs: ƒ 199,95 Bfr. ca. 3600
Fabrikant: Sega
Importeur: Game World
Tel: 010-2150500

9 8

Sonic Adventure zet een nieuwe standaard voor platformgames. Het is het snelste spel dat ik ooit heb gespeeld en de graphics zijn baanbrekend. Er is weinig tot niets aan te merken op deze fantastische game. Echt een spel dat je doet hopen dat die Dreamcast snel naar Nederland komt.
BJØRN

Oeps, visje is pissig.

Tails heeft een probleempje.

Blob checkt de omgeving.

Sonic is inmiddels oud genoeg voor het ca

sieren de omgeving en in de stad lopen mensen en rijden auto's die ook echt reageren als Sonic een zebrapad oversteekt. Maar ach, een plaatje zegt meer dan duizend woorden dus kijk maar naar de screenshots op deze pagina's (en op je TV zijn ze natuurlijk nóg mooier).

METEEN AKTIE

Omdat we nog lang moeten wachten voordat Sonic Adventure officieel in Nederland uitkomt, zal ik een impressie geven van het spelen van de eerste levels. Als je begint krijg je dus eerst een keuze uit de zes personages. Ik koos Sonic. Dan begint het spel. Je krijgt een prachtige intro te zien van een [illegible] loos staat tegenover Chaos. Elke kogel die ze op hem afvuren gaat dwars door hem heen zonder dat hij er iets van merkt. Dan verschijnt Sonic op het toneel, en begint meteen de aktie. In plaats van eerst een level te moeten uitspelen, krijg je gelijk een vijand voor je kiezen die eerder op een eindbaas lijkt. Toch, als je eenmaal weet hoe je de blauwe blob moet aanpakken, is het snel met hem gedaan en blaast hij de aftocht door in een riool te verdwijnen.
De aktie is voorbij, en Sonic neemt een kamer bij het strandhotel in de stad. Het zwembad heeft uitzicht op zee en relaxed bestelt Sonic een glaasje prik en gaat lekker bij het zwembad liggen.
Plots wordt zijn rust verstoord als hij ziet dat Tails in de problemen zit. Zijn vliegtuig hapert en stort in de verte neer. Dan begint het eerste echte level.

ARME TAILS

In het begin valt de aktie nog wel mee. Je loopt over het strand en gebruikt de spin-attack om verschillende vijanden te lijf te gaan. Deze variëren van bommengooiende apen tot automatische robot-stofzuigers.
Als je een vijand verslaat dan valt daar een beestje uit (dat kan een vogeltje, een konijntje of een ander schattig beestje zijn). Als Sonic die oppakt, neemt hij ze mee maar ik weet niet precies wat het doel hiervan is (Japans spel, you know). Maar goed, aan het einde van het strand staat een pier en daar begint de echte aktie. De bedoeling is om Tails te redden, want die is op een onbewoond eiland neergestort. De weg daar naartoe bevat de snelste gameplay die ik ooit in een computergame heb gezien.

AUTOMATISCHE PILOOT

Op de pier gaat het nog. Je springt en rent van de ene pier naar de andere, terwijl je gebruik maakt van de versnellers die we nog kennen uit de oude Sonics. Weetjewel, die dingen waar je langs loopt en die Sonic dan lanceren met een gigantische speed, waarbij het bijna niet te volgen is waar je allemaal langs komt. De loopings zijn ook van de partij, en vreemd genoeg werkt dat in 3D net zo lekker als in 2D.
Plots loop je dan over een drijvende pier waar een orca overheen springt. De pier deint door het water wat door de orca wordt verplaatst, dus je moet oppassen dat je er niet af valt. Dan volgt er ineens een stuk waar je wordt achtervolgd door de orca.
Dit is een nieuw aspekt in platformgaming want je hoeft eigenlijk niets te doen. Je stuurt wel automatisch mee met de aktie maar in principe gaat het allemaal min of meer automatisch. Dit is echt iets nieuws in dit genre want je krijgt fantastische aktie te zien terwijl je het idee hebt dat je dit zelf bestuurt. Is de orca eenmaal weg dan gaat de besturing weer terug naar de speler en ga je verder alsof er niets gebeurd is. In latere levels gebeurt dit weer. In Windy City bijvoorbeeld word je vaak meegenomen door een wervelstorm die je dan weer ergens anders in het level neerzet. De manier waarop de aktie wordt afgewisseld met 'de automatische piloot' is heel intuïtief en een geweldige ervaring.

WAAROM AVONTUUR?

De gameplay is dus te gek, maar waarom heet het spel Sonic Adventure? Nou, dat komt omdat je zelf kan kiezen welke weg je neemt. In de stad kan je met verschillende mensen praten en kan je alle gebouwen onderzoeken (dat moet zelfs om powerups te bemachtigen die je in andere levels kunnen helpen).
Het verloop van het verhaal is gedeeltelijk non-lineair en je hebt natuurlijk de verschillende personages. Al met al maakt dit van Sonic een echt avontuur.



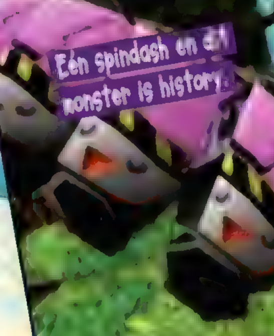


JAPANSE IMPORT













Het is echt nikken geblazen.

Koekoek!

Mortyr wordt al veel vergeleken met de shooter der shooters (sorry Unreal en Quake): Wolfenstein, en daar zit wel wat in. Want in Mortyr moet je ook nazi-zwijnen omleggen. Alleen hebben ze ditmaal geen roze gelaatskleur en een krulstaart.

Even wat agressie kwijtraken.

NAZI'S WINNEN WO II

In Mortyr wordt de geschiedenis totaal op zijn kop gezet. Niet de Geallieerden, maar de Nazi's hebben de Tweede Wereldoorlog gewonnen! Je wordt al misselijk bij de gedachte. Het is voor iedereen een groot raadsel hoe de Duitsers er in slaagden deze victorie te behalen. Ze waren toch duidelijk aan de verliezende hand... Ruim vijftig jaar later zitten de Nazi's nog steeds op hun troon. Het leven is er in de tussentijd niet bepaald op vooruit gegaan. Tornado's geselen de kusten, bossen gaan in vlammen op en in veel steden is de pleuris uitgebroken. De Duitse Generaal Jurgen Mortyr vermoedt dat de Nazi-bazen deze algehele klimaatsverslechtering bewust veroorzaken. Als hij vervolgens in een groot nazi-fort bij toeval een tijdmachine (merk Barabas) tegenkomt, vormt er zich een krankzinnig plan in zijn hoofd. Mortyr besluit zijn zoon, een geoefend soldaat, naar 1944 terug te zenden. Hij moet daar de geschiedenis zien te veranderen door zoveel mogelijk Duitsers over de kling te jagen en het geheim achter de overwinning te ontrafelen.

POWER TIP

NAZI-MECH

Bij Mortyr draait het vooral om schieten, knallen en granaten gooien, en dat op een manier, die mijns inziens nog niet eerder is vertoond. Het spel bestaat uit minimaal dertig levels, die zich allemaal op en rond een gigantisch, tot fort omgebouwd kasteel afspelen. Ik schrijf hier bewust 'minimaal dertig levels', want er zitten nog verschillende levels in het spel verborgen. Het fort is een feest voor de echte shooterfreaks. Het puilt werkelijk uit van de sturmmannen, rottenfuhrers, panzergrenadiers en bloedhonden en is uitgerust met een station, een lanceerbasis voor V-2's en een haven voor U-boten. Je start het spel in 1944. In het eerste level moet je het fort zien binnen te komen. Waar je bij andere shooters nog een beetje rustig op gang mag komen, daar begint de ellende in Mortyr al vanaf frame 1. Allereerst is de ingang zeer lastig te vinden (hint: ga een stuk zwemmen). En als je dan bij de ingang bent, moet je de eerste Nazi's met je commandomes zien af te maken. En dat is verdomd lastig. Het doden van Nazi's blijft trouwens het hele spel door een pittig karwei, maar daarover later meer. De eerste vijftien levels spelen zich af in 1944. Al vechtend kom je onder andere terecht in een prachtige kathedraal, een gigantisch tunnelstelsel, een begraafplaats, een treinstation en een hangar met een zeppelin. Aan het einde van het vijftiende level zijn de Duitsers op en flits je via de tijdsmachine terug de toekomst in. Wat je vervolgens in het zestiende level ziet, lijkt op een deja-vu. Vergis je echter niet; het fort ziet er van buiten inderdaad hetzelfde uit, maar kent van binnen een totaal andere indeling. De vijanden, die dit keer uit Mech-warriors bestaan, hebben zich

Tar!

Dreigend hangt een Zeppelin boven het kasteel.

Oké, het is zonde, maar wel leuk.

Kom er maar uit jongens!

Het begint zachtjes te sneeuwen.



ook op andere plekken verschanst. Het feest begint van voren af aan.

DODEN IS KILLING

Ik vertelde je eerder dat het lastig was om de eerste Duitsers met een commando-mes uit te schakelen, en dat is niet zo vreemd natuurlijk, ook in Unreal kom je met alleen een mes niet ver. Maar zelfs halverwege het spel moest ik nog steeds godsgruwelijk veel moeite doen om een mof te killen, en ik had toen toch echt al het wapentuig (o.a. MP-40 Schmeizer, Mauser en MG-42) in mijn inventaris zitten.

Dit onvermogen om Duitsers (of Mechs) eenvoudig om zeep te helpen, kent twee oorzaken. Ten eerste moet je de vijand op een plek op hun lichaam treffen, waar het dodelijk is. Als je een Duitser in zijn benen treft, zal hij door blijven schieten. En dat kun je maar beter voorkomen, want je 'health' is in Mortyr snel op.

In principe komt het er op neer dat elke soldaat je minimaal twee schoten kost. Alleen met de Mauser, een scherpschuttergeweer, is het mogelijk in één keer te doden.

AMMO JATTEN

Ten tweede is de AI uitgekiend, misschien nog wel beter dan bij Half-Life. De soldaten coördineren hun aanval echt. Als ze bijvoorbeeld merken dat je 'health' bijna op is of als je niet zo'n zwaar wapen hebt, gaan ze voor de kill. In de overige gevallen treden ze voorzichtiger op. Daarnaast kunnen ze je achtervolgen (ze openen zelfs deuren), slaan ze op de vlucht als ze gewond zijn, luisteren ze naar je voetstappen en wachten ze op versterkingen als ze te veel verliezen hebben geleden. En het wordt nog erger want je tegenstanders zijn zelfs in staat (en dat heb ik nog nooit meegemaakt) om je powerups en ammo te jatten! Dat is goed kut, aangezien het spel er bepaald niet van overloopt.

Als een gek aanvallen, zal in dit spel zeker niet lonen. Kruipen en sluipen levert veel meer op. Dit behoedzame aanvalspatroon zorgt er tevens voor dat je een behoorlijke poos met een level bezig bent. Dat ik in de God mode ruim vijftien minuten over één level deed, zegt wat dat betreft genoeg.

HITLER-POSTER

De gameplay is dus uniek, maar ook met de graphics zit het wel goed. In mijn versie was het nog niet mogelijk om de 3Dfx-kaart te gebruiken, desondanks kreeg ik schitterende taferelen te zien.

Mortyr speelt zich voor 25% buiten af en voor 75% in de bekende gangen en tunnels. Vooral de buiten-levels zijn erg sfeervol. Zo regent of sneeuwt het er soms. De gangen en tunnels zien er allemaal erg verzorgd uit, maar het toppunt is de kathedraal. Ik heb in een game nog nooit zo'n mooie ruimte gezien. Let vooral op de spiegelende vloer en de schitterende glas-in-lood ramen, die je overigens kapot kunt schieten, net zoals de posters van Hitler. Lekker hoor.

De mannetjes kwamen soms wat hoekig over, duidelijk en scherp zijn ze echter wel.

Ook wat de licht- en explosie effekten betreft, kan Mortyr aardig met Unreal wedijveren. Kogels lichten een donkere tunnel op, explosies staan garant voor een grote vlammenzee en fakkels flikkeren echt.

Opvallend zijn de schaduwen van de soldaten, die niet pre-rendered zijn, maar in realtime worden berekend, waardoor ze echt bewegen. Verder is de omgeving interaktief; de kogels blijven zitten en lijken blijven liggen, ook als je er netjes [illegible] levels later nog eens te[illegible]rugkomt.

RAPPORT

graphics	9^{0}
geluid	9^{0}
originaliteit	9^{5}
speelbaarheid	9^{0}

- Origineel
- Nazi's knallen
- Killen ist schwer
- De kathedraal

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 166, 32 Mb RAM, 3Dfx-videokaart, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Interactive Magic
Distributeur: Media Connection
Tel: 0570-502626

9^{2}

POWER TIP


Van hem hebben we geen last meer.



Ik wil die handjes zien!

How is it hanging?

POWER TIP
De cheats van Shogo werken ook in Blood 2.

Monolith is nogal trots op hun eigen ontworpen 3D engine waarmee we in Shogo al kennis mochten maken. Nu dus de tweede shooter op rij die dezelfde engine gebruikt en bij hetzelfde softwarehuis vandaan komt. Blood 2: The Chosen.

FOLLOW-UP

Het originele Blood was een vreemd spel. Gebaseerd op de 3D Realms Build Engine, liet het voor die tijd (begin '97) aardige technische hoogstandjes zien, zeker in vergelijking met de vroegere 3D Realms' Build Engine games zoals Duke Nukem 3D.
De horrorwereld die hatelijk humoristisch was en tegelijkertijd een donker en freaky zombie sfeertje uitademde, konden vele spelers dan ook terecht waarderen.

Echter, Blood werd gereleased vlak na een spel met de niet onbekende titel Quake en is door grote groepen gamers volkomen genegeerd.
Nu begin '99, vele 3D engines en nog veel meer shooters verder, is er de followup. Waar staat Blood 2 tussen al het 3D geknal van Unreal, Sin, Shogo, Turok 2 en het alom bejubelde Half-Life?

BIJDEHAND

Blood 2 gaat verder waar Blood ophield. De Sadistische Caleb vormt samen met zijn andere drie kornuiten The Chosen en vechten gezamenlijk tegen Cabal, de pure evil lord. Het kwaad der kwaden. De duivel der duivels. Hoe dan ook, een taaie, niet misselijke rakker.
Door vele levels moet je Cabal's handlangers, volgers en demonen wegknallen en dat gaat, hetgeen de titel al doet vermoeden, gepaard met veel bloed.
Je kunt kiezen uit vier verschillende figuren, die allemaal hun karakteristieken hebben op het gebied van snelheid, kracht, magie etcetera. De verschillen zijn voor singleplayer niet zo erg belangrijk voor de uitwerking van het spel, maar in multiplayer wel.
Bovendien maken The Chosen voortdurend bijdehante Duke Nukem style opmerkingen waardoor het killen van je vijand een extra lading mee krijgt. Ook kun je een sneltoets instellen (bij mij 'y'), waardoor je steeds als je die toets indrukt een strakke opmerking maakt. De opmerkingen verschillen per Chosen. Caleb lult dus anders dan bijvoorbeeld Ophelia.
Caleb ligt voor singleplayer het meest voor de hand als hoofdpersoon, ook vind ik zijn diepe, donkere en tegelijkertijd afstandelijke stem perfekt bij dit spel passen. Wat dacht je van snijdende opmerkingen als "what we have here is a failure to coagulate." of "good morning... and in case I don't see you, good afternoon, good evening, and good night!"?

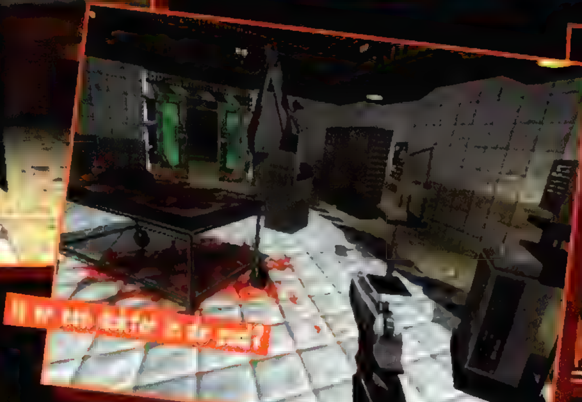
WAPENS

Het wapentuig is een van de sterkste punten van bloody Blood 2. Oude bekenden zien we terug zoals de voodoopop en de skull-staf. Die laatste

blood THE CH



Caleb rules!



Is er een dokter in de zaal?



Ik heb wat voor je, Egghead!



In de metro is

POWER TIP

Knal onschuldige voorbijgangers neer voor extra life power.

Kleine wasjes, grote wasjes. Doe ze in de wasmachine.

R.I.P.: Rest in Pieces! Har, har.

kan verschillende vuurbollen tegelijk afvuren of één hele grote. Er zijn in totaal twintig wapens maar je kunt er als speler maar tien meezeulen. Vandaar dat er ook een 'drop weapon' optie is. Naast een paar vreemde cult wapens, is er het standaard mes, mitrailleur, dubbelloops afgezaagde gun en de rocketlauncher maar ook een paar enorme technische plasmaguns en een energiekanon waarmee je een groene straal om een hoek kunt schieten. Erg morbide is de Orb, een klein metalen balletje met mesjes die zich in het hoofd van je tegenstanders nestelt en zich daar in graaft, het geen gepaard gaat met een sadistisch boorgeluid. Tegenstanders kun je neerknallen ,vol pompen met lood of in een keer opblazen waarbij liters bloed vloeit en de stukken vlees je om de oren vliegen. Onnozel zijn de neutrale omstanders die gewoon stil blijven staan, nooit zullen wegrennen en zich laten opblazen. En daar krijg je nog extra powerups voor leven en ammo voor ook!

EN TOCH...

Blood 2 is grafisch niet te vergelijken met zijn voorganger. De beelden zien er super uit al moet ik zeggen dat het allemaal wel erg donker is, puur om het donker te maken. Ook het level-design is aardig, maar nergens val je achterover van verbazing en er bekruipt je het gevoel dat je het allemaal al eens eerder hebt gezien. Duistere steegjes, fabrieken, donkere complexen, riolen. The usual stuff. Desalniettemin speelt Blood 2 lekker weg. Dat komt, naast het feit dat het gewoon een heerlijke knaller is met lekker veel brute wapens, omdat deze game vol zit met zieke geintjes. Soms zie je mannetjes aan een ventilator hangen, twee bebloede benen uit een wasmachine steken of een half gebakken lijk in een oven liggen. Dit zijn ziekelijke geintjes die totaal geen nut hebben maar wel voor een keihard, donker (en humoristisch?) sfeertje zorgen. Maar toch, na een tijdje heb je dat ook wel weer gezien en gaat het effekt daarvan enigszins verloren. Jammer genoeg weet in Blood 2 de speciale cyberpunk, zieke smart ass humor sfeer niet het hele spel door te boeien, hetgeen bij het eerste deel wel het geval was. Maar misschien ben ik ook wel gewoon verwend geraakt met de komst van zoveel sterke shooters de laatste tijd. Blood 2 is gewoon een lekker puik ratelend, bloederig knalspel, maar verwacht geen revolutionaire dingen of nooit eerder vertoonde gimmicks.

d II

SEN

RAPPORT

graphics	8.8
geluid	8.8
originaliteit	7.0
speelbaarheid	8.6

+ Donkere humor
+ Veel guns en lekker knalwerk
+ Zieke opmerkingen
- Sfeer komt niet zo goed uit de verf als in deel 1

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 166, 32 Mb RAM, 172 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: GT Interactive/Monolith
Distributeur: Homesoft/GT Interactive
Tel:023-5530130

8.3

Blood 2 is geen Half-Life en biedt weinigs nieuws binnen het inmiddels overvolle shooter genre. Toch is het een zeer fraaie en aangename mix tussen Duke Nukem en Horror met een knipoog. Voor iedereen die gewoon wil knallen met vette wapens in freaky omgevingen is dat waarschijnlijk meer dan genoeg en zij zullen zich dan ook zeker vermaken met Caleb en consorten.
JAN

...eer lekker knus.

handig, een nieuw snoepenblok.

Wat eten we vandaag? Nee dank je, ik eet geen vlees.

review

Aan Ridge Racer 4 hebben meer dan dertig man anderhalf jaar lang gewerkt. Het is dan ook een heel fraai spel geworden dat z'n voorgangers aan alle kanten voorbijraast.

MEER DAN EEN OPVOLGER

Ridge Racer was de eerste game die ik ooit speelde op de PlayStation. Een dikke vier jaar geleden was dat, toen een PSX nog bijna achthonderd gulden kostte! Inmiddels is die prijs dramatisch gezakt en zijn de spellen enorm verbeterd en dat geldt zeker voor deze nieuwste racegame uit de Ridge Racer stal.
Je kan deze Ridge Racer versie eigenlijk nauwelijks vergelijken met z'n voorgangers. Oké aan het uiterlijk van de circuits, de achtergrondmuziek, de wagens en de rijstijl zal iedere Ridge Racer speler het een en ander herkennen maar het is allemaal zoveel beter, completer en sneller geworden dat de uitdrukking 'opvolger' dit vierde deel tekort zou doen.

321 WAGENS!

[illegible] welkome uitbreiding in RR4 is de VS Battle waardoor het nu mogelijk is om tegen elkaar te rijden en door twee PlayStations te linken kun je zelfs met z'n vieren tegelijk spelen.
Helemaal waanzinnig is het aantal wagens dat de ontwikkelaars in deze game hebben gepropt. Maar liefst 321! bolides staan in totaal tot je beschikking.
Naast de VS mode is er een Time Attack met ghost-car, acht circuits en een Garage waarin je auto's kunt wisselen (acht in totaal) en van eigen kleurtjes, stickers en dergelijke kunt voorzien.
De echte strijd wordt natuurlijk uitgevochten in de Grand Prix mode die bestaat uit acht circuits.

HEATS

De Grand Prix mode is onderverdeeld in drie heats. De eerste heat bestaat uit twee races waarin een derde plaats volstaat om door te mogen gaan. [illegible] niet dan krijg je nog drie herkansingen.
In de tweede heat, die eveneens uit twee races bestaat, krijg je een snellere auto en dien je minstens tweede te worden om je te kwalificeren voor de finale.
De finale bestaat uit vier races. Je krijgt opnieuw een snellere auto (en ook nog eens na de derde race) en pas als je op allevier parcours als eerste bent geëindigd mag je je kampioen noemen.

EXTRA'S

Gelukkig is het spel daarna nog niet over. Ten eerste kun je na winst in de finale nog een aantal circuits in een VS mode tegen de computer racen maar krijg je ook de mogelijkheid om een aantal zeer vette en weirde wagens te besturen, zoals een Batmobile met een top van 500km/uur en een PacMan op wieltjes. Met deze 'auto's' kun je dan ook nog eens de hele Grand Prix mode rijden.
Het is maar goed dat RR4 meer biedt dan de Grand Prix mode zoals ik 'm speelde, want met de Easy mode was ik in één

RAPPORT

graphics	7^{0}
geluid	9^{0}
originaliteit	8^{5}
speelbaarheid	9^{0}

+ Uitstekende besturing
+ Meer dan 320 wagens
+ Grafisch zeer sterk
- Misschien wat makkelijk voor ervaren racers

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bfr.ca. 2175
Fabrikant: Namco
Distributeur: Columbia Tristar
Tel:035-6250720

8^{4}

Ervan uitgaande dat ik nog lang niet alle mogelijkheden van dit spel heb uitgecheckt, reken ik Ridge Racer 4 tot een van de betere racegames op de PSX die sowieso de eerdere RR-versies op vrijwel alle gebieden overtreft.
HH

Strakke karretjes.

En spannende karretjes.

Als je traag bent, wordt het heel rustig op de weg.

Ook nummer zeven krijgt nog vuurwerk bij de finish.

RIDGE RACER 4

ochtend klaar. Zowel de eerste - en tweede heat als de finale races wist ik binnen twee uur uit te spelen.
Gelukkig kun je ook kiezen uit drie moeilijkere modes (afhankelijk met welk team je de GP mode rijdt) en ook binnen die modes kun je verschillende typen auto's kiezen die een geheel ander weggedrag vertonen. Op die manier kun je het je zo moeilijk of makkelijk maken als je zelf wilt.
Neem overigens maar van mij aan dat de vier finaleraces in de moeilijkere modes zeker niet in een ochtendje winnend af te sluiten zijn.

GRIP EN DRIFT

Kijken we naar de besturing van de wagens dan verdient RR4 ook op dit gebied alle hulde. Weliswaar heb ik maar een fraktie van het totaal aantal bolides onder de vingers gehad (mijn Japanse handleiding kon mij niet duidelijk maken waar alle auto's te vinden waren) maar het rijden was zonder meer een genot te noemen.
De auto's die ik reed kwamen in een 'grip-' en 'drift-versie' waarbij de wagens uit de eerste categorie als een strijkijzer op de weg liggen en uiterst strak de bochten kunnen nemen. De 'drift-cars' vereisen een geheel andere manier van rijden, waarbij het in de scherpe bochten een kwestie is van op het goede moment gas loslaten, bijremmen en weer gas geven, waarna je de bolides weer heerlijk uit hun slip trekt.
Begin je het spel dan zal je wagen een topsnelheid van rond de 150 km/uur hebben, gedurende de races krijg je zoals gezegd steeds snellere bolides waarbij de laatste finale-race gereden wordt met een karretje dat op de rechte einden met een dikke 300 km/uur over het asfalt stuift.
Als je dan bedenkt dat er nog zo'n 300 racemonsters in deze game zitten, die ik niet heb gecheckt, moet er genoeg van je gading bijzitten.

GRENZEN OPGEZOCHT

Wat het geluid betreft is RR4 in mijn ogen geen topper. De motoren klinken vrij monotoon en hadden wat mij betreft een stuk heftiger en rauwer geluid mogen voortbrengen. Kwa motorgeluid hoor je ook nauwelijks verschil of je met een wagen rijdt die amper de 160 haalt of met zo'n monster dat z'n hand niet omdraait voor een dikke 300. Ook de muziekjes, die je gelukkig kunt uitzetten, hebben niet dat 'opzwepende' dat bij zo'n prachtige, supersnelle game zou moeten horen.
Wat dit onderdeel betreft kan ik nauwelijks verbeteringen horen ten opzichte van de eerdere Ridge Racers.
Dat laatste kun je trouwens zelf controleren want deze Japanse RR-versie (en naar ik heb begrepen geldt dat ook voor de Europese) gaat vergezeld van een tweede CD met een Time Trial mode van de oude Ridge Racer.
De graphics daarentegen doen de oude Ridge Racers verbleken. Prachtige circuits, fraai uitgelijnde bolides, dag- en nacht races, vrijwel geen pop-up; kortom de makers van Ridge Racer hebben de grenzen van de PSX opgezocht en dat allemaal zonder dat dat ten koste gegaan is van de snelheid van de gameplay. Een niet geringe prestatie derhalve.

ARCADE

Ridge Racer is en blijft een arcade game. Verwacht dus geen realistische auto's, zichtbare schade, pitstops en dergelijke. Toch zullen ook de liefhebbers van racegames met een hoger realiteitsgehalte (waaronder ik ook mezelf reken) absoluut genieten van deze even fraai ogende als flitsende racegame die de kroon zet op het Ridge Racer oeuvre.

POWER TIP



Graphics vrijwel zonder pop-up.

Ridge Racer 4 heeft nu ook een Two Player mode.

In het begin zijn de wagens nog niet zo snel.

Met bijna 300 de tunnel in.

Net als in de eerdere versies is het weer één grote inhaalrace.

POWER TIP

GE

ER

SID MEIER'S ALPHA

Na Civilization II hield de 'King Of Sim' Sid Meijer het bij Microprose voor gezien en begon voor zichzelf. De toegewijde Sid-volgelingen knijpen al maanden hun sluitspier gespannen samen in afwachting op datgene wat hun held uit zijn kreatieve koker heeft getoverd.

ZEVEN

De aarde is in de toekomst grotendeels onleefbaar geworden als gevolg van allerlei nucleaire stralingen, enorme vervuiling en langdurige, allesvernietigende oorlogen. Een groep pioniers besluit in opdracht van enkele aardse grootmachten het heil elders te zoeken. Space that is.

Een aantal vooraanstaande geleerden, onderzoekers, militairen en economen gaan aan boord van een ruimteschip om op een andere planeet kolonies te stichten. Deze nieuwe planeet staat bekend als Alpha Centauri.

Vol goede moed stapt men aan boord. Echter, tijdens deze intergalactische reis wordt het ruimteschip geraakt door een meteoor en alle passagiers ontwaken uit hun Cyrogenische slaap. Alle communicatie met aarde is abrupt afgebroken en aan boord heerst grote paniek. Bovendien ontstaat er een gespannen klimaat aan boord waarbij iedereen elkaar verwijten maakt en al snel valt de bemanning (en reizigers) uiteen in zeven groepen, zogenaamde factions. Men raakt ook nog eens slaags met elkaar en tijdens het op elkaar in rammen staat het ruimteschip op ontploffen.

De diverse factions vluchten in Escape Pods en de overlevenden komen op verschillende plaatsten op Alpha Centauri terecht.

FACTIONS

Hier begint het spel. Als speler kies je een van de zeven factions. Het moge duidelijk zijn dat iedere faction zich anders gedraagt. Allemaal hangen ze een bepaalde filosofie aan en dat heeft weer gevolgen voor het spelen van het spel.

Je kunt kiezen uit: **The Conclavist**- een religieuze faction, **The Stepdaughters of Gaia**- een milieu faction, **The Morgan Conglomerate**- een extreem rijke faction, **The Spartans**- de militaristische faction, **The Keepers of Wisdom** en **The Society of Archons**, beide zeer technologische ingestelde factions en tot slot **The Labyrinth**, een zeer conservatieve faction.

Waar jij je als speler het lekkerst bij voelt, daar sluit je je bij aan. Let wel op; denk bijvoorbeeld niet dat de Stepdaughters of Gaia softies zijn. Ze vechten voor het milieu. Letterlijk. Als het moet gooien ze een kernbom op een industriegebied, dan is de vervuiling tenminste over.

PLANEET

Als het spel begint heeft iedere faction in ieder geval een Command Pod en een Scout Crawler, waarmee je je eerste primitieve Outpost kunt maken op de planeet. De planeet zelf speelt een grote rol in de game. Zo zijn er allemaal intelligente levensvormen die je pad kruisen en jouw voortgang soms erg lastig maken, zoals bijvoorbeeld de Mind Worms en Xenofungus.

Al spelend stuit je vaak op verzet van deze vreemde alien krachten, net alsof ze door een hogere kracht worden gecontroleerd...

Voor diegene, die het nog niet door hadden, Alpha Centauri is een 'turn-based-bouw-je-keizerrijk strategy game' in de traditie van Sid's eigen Civilization. Dat betekent onderzoeken, regeren, beslissingen nemen en keuzes maken. Waar besteed je je geld aan, hoe geef je invulling aan de overtuigingen van je faction en hoe richt je je rijk in?

TERRA FORMING

Een zeer leuke feature in het spel is de mogelijkheid om de oppervlakte van de planeet te Terraformen. Dat gaat verder dan het land hoger of lager maken; Terraforming laat je ook het weer en de grondsoort beïnvloeden.

Dat houdt in de controle over regen, het landschap rotsachtig maken en de temperaturen laten stijgen of dalen. Dit heeft weer effect op het resource-element van het spel. Regen zorgt voor meer groei van de gewassen dus meer voedsel, op rotsachtig landschap kun je delven naar mineralen en hoe warmer het is, hoe meer zonne-energie je kunt verzamelen.

Je hebt hiervoor bepaalde Former units

POWER TIP

Zorg dat je goed bij De Raad ligt. Dat is belangrijk voor latere bondgenootschappen.



Problemen op komst.



De raad beslist en is onbetwist.



Een indrukwekkende videoboodschap van 'Marlow Chaplin'



De interface is uitgebreid maar overzichtelijk.



Even kijken hoe we er voorstaan.

CENTAURI

die de terraforming akties kunnen uitvoeren. Zo ook dus heuvels en dalen maken, wegen aanleggen, boerderijen en bossen neerzetten of verwijderen. Je kunt terraforming ook op het strategische vlak inzetten. Laat je het over grote delen van de planeet heel lang plenzen, dan kan de boel gaan overstromen en kun je een kolonie van een vijandelijk faction laten verzuipen.

UNITS

Je units kun je tot op zekere hoogte zelf ontwerpen. Een unit heeft verschillende onderdelen die tijdens het spel kunnen worden aangepast, zoals wapens, snelheid en schild. Zo kan een gemiddeld schip met een gemiddeld krachtige laser omgeturnd worden tot een meer efficiënte vechtmachine. Daarnaast is er een uitgebreid systeem van ervaring. De experience levels voor units komen in de volgende lagen: very green, green, regular, hardened, veteran, commando en elite. Verder zijn er ook untis die gebruik kunnen maken van de oerkrachten van de planeet, de zogenaamde Psionic Powers. Hierdoor zijn ze vreselijk sterk en moeilijk uit te schakelen. Natuurlijk is veel op te lossen met handel drijven, diplomatie en onderhandelen, maar er is uiteraard veel ruimte en tijd voor bloody battle. Zorg dus dat je je uitgaven goed spreidt, bouw genoeg units en doe veel onderzoek naar nieuwe wapens. Je weet maar nooit welke faction een aanval op je beraamt.

RAPPORT

graphics	7^{8}
geluid	8^{4}
originaliteit	8^{5}
speelbaarheid	8^{5}

- ▲ Zeer uitgebreid micro- en macromanagement
- ▲ Lang speelbaar
- ▲ Eigen units ontwerpen
- ▼ Eentonige in-game graphics

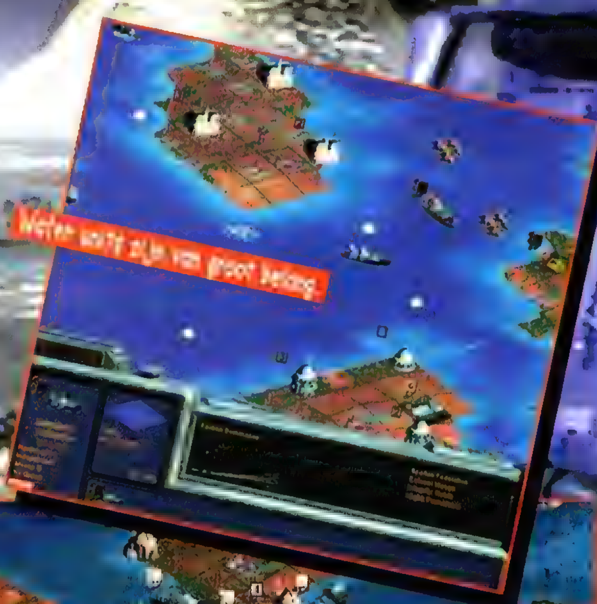
PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 133, 16 Mb RAM, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows '95, ondersteuning D3D.
Fabrikant: Firaxis/ Electronic Arts
Distributeur: Electronic Arts
Tel:00800-94055555

8^{5}

Civilization fans kunnen gewoon niet fout met deze game. Grafisch is het allemaal vrij eenvoudig, maar het gaat dan ook echt om de gameplay en die is hier verpakt in zeer diepgaand en uitgebreid micro- en macromanagement, zoals Civ-speiers dat graag zien. Neem daarbij de Terraforming, het ontwerpen van units en de 1001 verschillende strategieën die je kunt loslaten op dit spel en het lijkt me dat Sid heeft bewezen dat hij het prima alleen af kan.
JAN

POWER TIP

Voor de laatste updates, nieuwtjes, tips en patches over S.M.A.C. surf je naar Beyond Alpha Centauri op http://ac.gamestats.com/



Water units zijn van groot belang.



Zo heeft iedereen een mooi uitzicht op het water.

review

Quest for Camelot

Al vanaf de tijd dat ik nog in sprookjes geloofde ben ik al een groot fan van Koning Arthur. Ik was dan ook blij verrast toen ik Quest for Camelot voor mijn neus kreeg.

RONDE RIDDERS

Quest for Camelot vertelt het verhaal van een jong meisje dat er van droomt om in haar vader's voetsporen te treden door lid te worden van de Ridders van de Ronde Tafel. Titus heeft de licentie gekocht van Warner Bros., die vorig jaar een animatiefilm met dezelfde naam uitbracht. Gelukkig heeft Titus meer gedaan dan alleen de licentie kopen, want het is echt een heel aardig spel geworden.

KIP IK HEB JE

De gameplay lijkt veel op die van Zelda: Link's Awakening omdat je hier ook als het ware bovenop het spel kijkt. Als Kayley moet je Merlijn helpen om acht stukken perkament te zoeken die gebruikt kunnen worden om Sir Ruber ervan te weerhouden Koning Arthur af te zetten. Behalve monsters verslaan met je zwaard praat je met landgenoten en moet je vele puzzels oplossen en opdrachten uitvoeren (zoals kippen verzamelen die zijn weggelopen, klinkt bekend?). De graphics zijn vrij goed, maar in het grote landschap lijken vrijwel alle schermen op elkaar waardoor het soms moeilijk is te onthouden waar je naar toe moet. Er is geen kaart, zoals bij Zelda, en dat werkte soms behoorlijk frustrerend. Het geluid is zoals je van een Game Boy kan verwachten, maar de muziek kan je beter uitzetten.

Blijf staan lafaard!

In hogere sferen.

Stoer hè?

Kayley staat haar mannetje.

RAPPORT

graphics	8^{0}
geluid	7^{5}
originaliteit	7^{5}
speelbaarheid	8^{0}

+ Heel goed voor een filmlicentie
+ Duidelijke graphics
- Geen kaart
- Beetje een Zelda rip off

GB + GB COLOR
Prijs: ƒ 79.95 Bfr.ca. 1450
Fabrikant: Titus
Leverancier: Nintendo
Telefoon: 030-6097100

7^{8}

Quest for Camelot is een aardige adventuregame in het genre van Zelda. Liefhebbers zullen er zeker plezier aan beleven. Soms zijn de opdrachten echter een beetje te langdradig en is het zoeken naar lokaties nagelbijtwerk.
BJORN

The Legend of Zelda

Zelda behoeft geen intro, en Link al helemaal niet. Het beste spel van vorig jaar had beide helden al in de hoofdrol. Link's Awakening op de Color Game Boy is de nieuwste telg van de familie.

Eng hoor.

Het bekende Zelda werk.

Ja, het scheelt wel hè?

OUDE ZELDA

Als Link deze keer wakker wordt zal hij schrikken omdat Koholint Island is bedekt met een dikke deken... kleur! TLOZ - LA DX (leuke afkorting) is een re-release van het klassieke Hyrule-avontuur uit 1993, speciaal bedoeld om de nieuwe graphics van de Color Game Boy te showen. Toch is het spel ook op de gewone Game Boy te spelen. Het viel me alleen een beetje tegen dat dit helemaal geen nieuw spel is, hoewel ik het nooit eerder had gespeeld.

NIEUWE GROT

Link is na een schipbreuk gestrand op het eiland Koholint. Om er weer af te komen moet hij acht instrumenten vinden van de Sirenes en de Windvis wakker maken die over het eiland heerst. Geen makkelijke taak omdat er massa's puzzels en subplots zijn.
Daar vond ik ook wat nieuws: een grot die niet in het vorige spel zat. Hierin moet Link veel puzzels oplossen die gebruik maken van de nieuwe kleurmogelijkheden.
In kleur ziet Link's Awakening er heel goed uit, en het speelveld is veel overzichtelijker dan voorheen.

RAPPORT

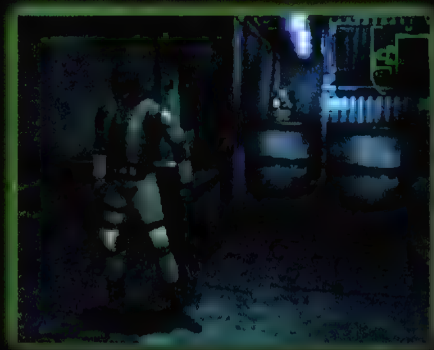
graphics	9^{0}
geluid	8^{5}
originaliteit	6^{0}
speelbaarheid	9^{9}

+ Prachtige graphics
+ Het blijft een Zelda spel
+ Plaatjes printen met de GB Printer
- Geen nieuw spel

GB + GB COLOR
Prijs: ƒ 79,- Bfr.ca. 1450
Fabrikant: Nintendo
Leverancier: Nintendo
Tel: 030-6097100

8^{4}

Ik vind het jammer dat Nintendo niet een compleet nieuw Zelda-spel heeft ontwikkeld om hun GB Color aan te prijzen. Voor originaliteit scoren ze dus niet erg hoog. Echte Zelda-fans zullen het spel toch wel kopen, maar als je budget beperkt is, vergeet dan niet dat dit geen nieuw spel is.







They're armed with < five five sixers >...

BONUSLEVEL

A few seconds to think. Je volgende beslissing kan van levensbelang zijn. Ga je voor de supplie-upgrade? Een jaar abonnement, 12 nummers voor fl. 65,40 + free courierbag. Of voor de cash-upgrade? Een mega korting van fl. 12,90, je betaalt dan fl. 52,50 voor 12 nummers. Time is running out. Wat heb je nodig in het volgende level? Storage for your tools of destruction of financial power-up. Hurry, de dark forces liggen op de loer. De tip van Doc Power: Bag 'm 'n tag 'm!

Free courierbag

Doc Power is at your service.
Push the right button, and he delivers the supply.
Push 023-556 66 05 en word telefonisch abonnee.
Of rip de antwoordkaart, e-mail je gegevens naar
Doc Power, power@vnu.nl en command & conquer!

ECHTE GAMERS MOGEN POWER UNLIMITED NIET MISSEN!



Er zijn de afgelopen jaren heel wat WipeOut rip-offs uitgekomen maar het lijkt er op dat de eerste echte WipeOut killer van Psygnosis zelf komt. Nou, dat maakt sense, toch?

AFGESTOFT

Na het wereldwijde succes van WipeOut zat Psygnosis wel weer om een echte top game verlegen. Geen wonder dus dat ze het bekende concept nog maar een keertje uit de kast hebben gehaald en er het stof afbliezen want een super snelle racer met veel aktie, raketten en ontploffingen doet het altijd goed.

Wat? zei ik supersnel? Ik bedoel eigenlijk indrukwekkend snel of idioot snel. Hoewel? Eigenlijk zijn er geen woorden om te beschrijven hoe snel Rollcage precies is. Het is in ieder geval héél erg snel.

Oké, om bij het begin te beginnen, er zijn zes autootjes met veel te grote wielen. Die wielen zijn zo groot dat het eigenlijk niet zo veel uitmaakt of je normaal rijdt of dat de wagen op zijn kop belandt. En dat is heel handig als je met 400 km per uur tegen een muur oprijdt, door de lucht vliegt, zes keer over de kop gaat en een paar honderd meter verderop weer neerkomt.

Tel daar nog eens bij op dat er heel wat objekten zoals lantaarnpalen, containers en gebouwen langs de weg staan die met veel spektakel uit elkaar knallen als je er tegenaan rijdt of een raket op afschiet en je hebt het concept van Rollcage wel zo ongeveer begrepen.

LOW DOWN & DIRTY

De graphics van Rollcage zijn heel erg mooi en de sfeer die de levels uitademen is heel bijzonder.

Er hangt niet zo'n cleane, futuristische sfeer maar de levels hebben meer iets modderigs, iets smerigs. Het spel is low down en dirty en dat zijn je tegenstanders ook. Als je even niet oplet komt er wel een computerkarretje langs die een raket op je ass lanceert of je de vangrail in ramt. Heel irritant is dat. Vooral als je al twee ronden eerste ligt en dan op zo'n smerige manier gepakt wordt.

Soms ligt het trouwens ook aan jezelf. Ik bedoel de besturing is simpel maar niet gemakkelijk, snap je? Het is geen eitje om met 400 km per uur door de bocht te komen. En als het mis gaat, gaat het ook goed mis. Vette explosies totale chaos en, je eerste plaats kan je wel vergeten.

Nu ik er zo over nadenk lijkt het wel een beetje op karten tegen Kees, maar dat terzijde.

Je begrijpt dat ik heb genoten van Rollcage. Dit spel is 100% pure adrenaline en als je deze game voor het slapen speelt, garandeer ik je dat je de hele nacht geen oog meer dichtdoet.




Where I'm going, I don't need roads.

POWER TIP


Wie bouwt er dan ook een hotel daar?




Ik wou dat ik raketten had.


Er stort ergens een komeetje neer


Nu zegt die 5e plaats ook niet veel.


Boem!

RAPPORT

graphics	9^4
geluid	9^4
originaliteit	9^4
speelbaarheid	9^4

- ▲ Vette soundtrack (Freestylers en Fat Boy Slim)
- ▲ Multiplayer mode
- ▲ 100% pure adrenaline
- ▼ Leidt tot slaaptekort

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bfr.ca. 2175
Fabrikant: Psygnosis
Distributeur: Columbia Tristar
Tel:035-6250720

9^4

Rollcage zal nog wel een tijdje in mijn PlayStation blijven zitten want ik ben er na een week spelen nog lang niet op uitgekeken. Dat is mede te danken aan die multiplayer splitscreen mode die net zo snel is als de 1 player mode (!) en natuurlijke die vette soundtrack en de... Nou ja, ga het zelf maar checken.

BORIS

De serie South Park is op dit moment een rage in Amerika. Kort gezegd is het een schattig geanimeerde serie over een groepje grof gebekte kinderen in het plaatsje South Park. De serie is bij ons alleen te zien op Canal+ en nu dus als game op de N64.

SOUTH PARK

RAPPORT

graphics	8^{0}
geluid	9^{5}
originaliteit	6^{5}
speelbaarheid	8^{5}

▲ Ik hou nu al van South Park
▲ Peuters met een grote bek
▲ Absurde levels
▼ Vrij simpel

NINTENDO 64
Prijs: ƒ149,95 Bfr.ca.2700
Fabrikant: Acclaim
Distributeur: Infogrames
Tel:040-2393555



Ondanks dat de serie South Park bij weinigen bekend zal zijn, is deze N64 game voor iedereen de moeite waard. Dit met name door de hoge dosis humor die het bevat. Echt moeilijk zijn de levels niet. Je zou het kunnen zien als een comedy-versie van Turok.
RUBEN


Vriend Chef vertelt wat er moet gebeuren.



De South Park kids.

SOUTH PARK HYPE

Toen ik afgelopen zomer in New York was, werd ik al geconfronteerd met de rage rond de merkwaardige tekenfilmserie South Park. De vitrines van warenhuizen en speelgoedwinkels hingen vol met South Park rugzakken, poppen, videobanden en andere soorten merchandize. Ik zelf had de serie nog nooit gezien maar de trailer van deze N64 game toonde waar het zo'n beetje om draait. South Park gaat over de avonturen van de kinderen Stan, Kyle, Kenny en Cartman in het plaatsje South Park. Op het eerste gezicht lijkt het op een normale kindertekenfilm totdat onze vriendjes hun mondjes open doen. De dingen die ze zeggen zijn zo grof dat bijna elke dialoog een censuurpiep bevat. Dingen als: 'Your mother is a -piep-' of 'Go -piep- yourself, you tree huggin' hippy!'
De meest groffe taal wordt gebezigd door de volwassen vriend van de kinderen, Chef genaamd. De stem van Chef wordt vertolkt door Isaac Hayes, die een paar maanden geleden zelfs een hit had in Amerika met een nummer uit de South Park-serie: 'Suck on my balls'.

INVASIE

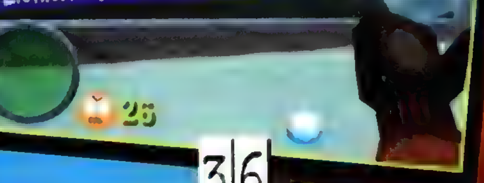
South Park the game werd ontwikkeld door de mensen van Iguana. Dit bedrijf was ook verantwoordelijk voor Turok. Dat is ook aan het spel te zien want voor South Park werd dezelfde game-engine gebruikt.
Het spel lijkt dan ook als twee druppels water op Turok en speelt net zo vloeiend. Het grote verschil is natuurlijk dat je je nu niet een weg moet banen door een prehistorische jungle maar door het simpel getekende dorpje South Park.
De storyline is vrij eenvoudig: een komeet stort vlakbij South Park neer. Vanaf dat moment moeten onze helden hun woonplaats beschermen tegen de meest vreemde bedreigingen.
In het eerste level is het bijvoorbeeld een invasie van buitenaardse kalkoenen. In level 2 zijn het buitenaardse-klonen van de inwoners van South Park die de boel onveilig maken. Elk level is er een ander buitenaards gevaar dat jij als een van de kids uit South Park te lijf moet gaan.
Aan het begin van elk level vertelt Chef wat er moet gebeuren en geeft hij hier en daar tips. Een van de leukste dingen in deze game zijn de wapens die je tot je beschikking hebt. In het eerste level moet je het nog met een sneeuwbal doen, maar later krijg je de beschikking over de mafste wapens. Zo zijn er onder andere een koeienschieter, een toiletontstopper-pistool en ruftende poppen.
De game heeft twee modes waarin je kan spelen; de Story mode en een Multiplayer mode, waarin je in elke gewenste omgeving met z'n vieren tegen elkaar kan strijden.

POWER TIP



Help, er zit een stelletje alien-kippen achter me aan!

I'm here, stupid!



Liefhebbers voor een ijsballetje?



Met een scherp oog en een vaste hand baan je je een weg door South Park land.



Die buitenaardse kalkoenen moet je niet kwaad maken!

GLOVER

Net wanneer je denkt dat je alle characters in de gamewereld wel gezien hebt, doet Glover een stapje naar voren. Glover is (nee, niet lachen nu) een handschoen, en zo zie je maar weer dat de inspiratiebronnen van fabrikanten nog lang niet uitgeput zijn.

RAPPORT

graphics 78

geluid 76

originaliteit 80

speelbaarheid 75

- ▲ Kleurrijke en gevarieerde werelden
- ▲ Leuk concept
- ▲ Niet al te lastige puzzels
- ▼ Soms wat tricky bediening

NINTENDO 64
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
Fabrikant: Hasbro Interactive
Distributeur: Nintendo
Tel:030-6097100

78

Glover is op het eerste gezicht een vreemde game met ietwat lastige controls, maar wanneer je die eenmaal onder de knie hebt, is het pret met de hoofdletter P.

SKATE

HANDSCHOEN KOMT TOT LEVEN

Het moet allemaal niet veel gekker worden. Robotten, misvormde mensjes, freaky beestjes, allemaal kunnen ze bij mij door de beugel, maar een fokking handschoen? Anyway, na bekomen te zijn van de schrik, ben ik eens gaan kijken hoe zo'n voorwerp in hemelsnaam tot leven is gekomen. Het verhaal is als volgt: ergens in een land ver hier vandaan leefde eens een tovenaar in een kasteel die zich bezighield met het in elkaar flansen van allerlei magische drankjes.
Op een dag ging dat compleet fout, en explodeerde de hele joint. Zeven waardevolle kristallen die zich in dat kasteel bevonden, knalden mee de lucht in.
Gelukkig was daar opeens de rechterhandschoen van de tovenaar, die door deze mini-ramp tot leven kwam, en de kristallen middels een magische spreuk om wist te toveren in rubberen ballen. Hierdoor vielen ze niet in duizenden stukjes uiteen, maar stuiterden ze een flink eind weg van het kasteel.

ZOEK JE BALLEN

Het is nu Glover's taak om deze ballen te zoeken en ze vervolgens terug te brengen. Dat dit niet van een leien dakje zal gaan, spreekt voor zich. Zeker als je weet dat de andere handschoen van de tovenaar door het ongeluk veranderd is in een duivels mormel dat er alles aan zal doen om Glover's plannen te dwarsbomen.
Interessant verhaal? Niet echt. Leuk spel? Mmm, best wel. Je zult namelijk in zeven, volledig 3D-style werelden met meer dan twintig levels terechtkomen die allemaal flink van elkaar verschillen. Daarnaast is het niet alleen een kwestie van lopen met je wijs- en middelvinger, maar heb je de beschikking over een rubberen bal, die je door middel van een magische spreuk kunt veranderen in een bowlingbal, een ijzeren knikker en een soort kristal.
Al deze voorwerpen hebben zo hun eigen specifieke kwaliteiten die je verder kunnen laten komen in de game. Zo kun je de rubberen bal laten stuiteren naar hoogtes waar je zonder bal niet kunt komen, en kun je met de bowlingbal bepaalde items kapotkegelen. Nou, dat maakt het verhaal al een stuk interessanter, nietwaar?

TIG MOVES

Ook zonder bal kun je dus bepaalde akties ondernemen, zoals het maken van radslagen waarmee je door smalle openingen kunt komen, of een krachtige vuistslag die de kleinere tegenstanders knockout slaat. Grotere kreaties, zoals rondhuppelende haaien en met eieren gooiende kippen, kun je nekken door bijvoorbeeld met de bal te gooien.
Verder vallen er aardige bonussen te verdienen en zijn er her en der speciale toverdrankjes te vinden die je heel groot of snel kunnen maken en is er zelfs een elixer dat ervoor zorgt dat je op plafonds kunt lopen.
De bediening van Glover is in het begin wel wennen, en in sommige situaties uiterst lastig te noemen. De tig moves zorgen er meer dan eens voor dat je in het heetst van de strijd nogal eens in de problemen komt, maar dat neemt niet weg dat Glover een uiterst vermakelijke 3D-platformgame is geworden.
De graphics zijn kleurrijk, de gameplay verloop uiterst soepel en het geluid is ook goed uitgewerkt. Kortom: Glover is een game waar jong en oud heel wat uurtjes mee aan de slag kunnen.



Kijk gerust achterom.



Gelukkig doet het geen pijn aan m'n lichaam.



De Big Mac onder de monsters.

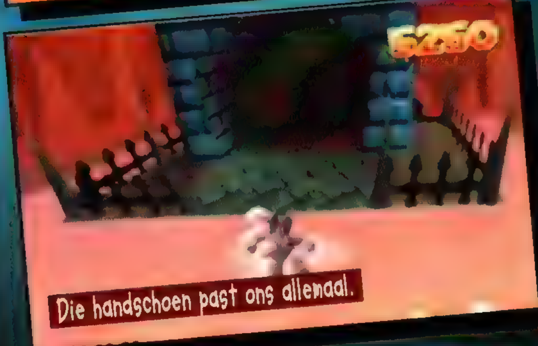

Shit, gekke kip plus vliegende olifant!


POWER TIP

Verander de bal in een kristal om meer punten te scoren bij het oppikken van speciale items.



Glijdend powerups verzamelen.



Die handschoen past ons allemaal.



Ga maar lekker handje baden

JAPANSE IMPORT

Virtua Fi

Hij staat al weer een poosje in de arcade maar nu is Virtua Fighter 3TB dan eindelijk uitgekomen voor de home-console. En wat voor console; VF 3TB heeft de eer om een van de eerste games te zijn die verschijnt voor de gloednieuwe Sega moordmachine: de Dreamcast.

DREAM-MACHINE OF TITANIC?

De eerlijkheid gebiedt mij wel te zeggen dat ik met enige vooringenomenheid aan mijn eerste Dreamcast-sessie begon. Mijn trouwe games-informant Master Lee had via duistere connecties in het verre oosten al vroegtijdig deze nieuwe dreammachine in huis gehaald en was allesbehalve lyrisch over dit digitale wonderkind.
Sterker nog; de console lag na twee weken van intensief onderzoek al weer stof te vangen ergens in een hoekje van Lee's jongenskamer en de ouwe trouwe PlayStation was weer in ere hersteld.
Met deze informatie in het achterhoofd zette ik vervolgens koers naar het PU-hoofdkwartier waar de Dreamcast inmiddels ook was gearriveerd. Zou Sega na de Saturn wederom een Titanic gebouwd hebben of was Master Lee gewoon een verwend nest? Een intensieve sessie met de vernieuwde versie van mijn oude jeugdliefde Virtua Fighter zou de waarheid aan het licht moeten brengen.

REALITY SUCKS

Virtua Fighter is van huis uit een van de meest realistische vechtspelletjes ooit. Helaas is dat niet per definitie een aanbeveling. Sterker nog, wanneer ik VF 3TB met een spel als Tekken 3 vergelijk, kan ik toch niet anders dan concluderen dat Virtua Fighter het verschrikkelijk moet afleggen. Zelfs de redelijk geavanceerde graphics van de Dreamcast kunnen Virtua Fighter 3TB niet in de eredivisie van de beat'em ups brengen.
In het verleden was ik nog wel redelijk gecharmeerd van het feit dat er bij Virtua Fighter niet of nauwelijks 'special moves' aanwezig waren en dat strategie en timing bij dit spel van levensbelang zijn, maar op een of andere manier kan dit realisme me nu niet meer zo verschrikkelijk bekoren.
Ik ben dan ook niet zo heel erg onder de indruk van Virtua Fighter 3TB. Het is op zich wel verfrissend dat er ook een vechtspel bestaat dat niet volgepropt is met verborgen characters, geheime moves en bizar theatrale einden (die je alleen te zien krijgt wanneer je het spel 256 keer foutloos hebt uitgespeeld), maar de makers van Virtua Fighter 3TB hebben de soberheid iets te ver doorgevoerd. Zeker voor hun debuut op de Dreamcast hadden de Virtua Fighters wel wat extra's kunnen gebruiken.

GEEN GLORIE

Naast de Arcade mode, de Team Battle mode en de VS mode (die nota bene in de Japanse versie ontbreekt) moet je het doen met de volslagen nutteloze Training mode. Hier krijg je geen enkel inzicht in hoe je bepaalde moves moet uitvoeren of wat de schade is die deze aanrichten bij je tegenstander.
Je moet het doen met een beetje sparren met de computer waarbij je, wanneer je van character wil veranderen, zelfs op reset moet drukken. Geen vetpot dus.
Wanneer je VF 3TB met bloed, zweet en tranen hebt uitgespeeld en Dural levenloos op de grond ligt, ontbreekt de zegeroes die zo gebruikelijk is na het verslaan van een eindbaas. Behalve dat je mag proberen om met drie lettertekens iets persoonlijks achter te laten, staat er totaal geen beloning tegenover deze overwinning. Geen glorieus eindfilmpje dus waarin je character verder een vredig en normaal leven leidt maar in plaats daarvan een interview met ene Yu Suzuki dat eeuwenlang lijkt te duren en in deze versie natuurlijk volledig Japans gesproken is.

EEN AARDIG ROBBERTJE

Maar ik kan en wil Virtua Fighter 3TB natuurlijk niet helemaal de grond instampen. Ik bedoel, ik heb er tenslotte jarenlang met volle teugen van genoten.
Wanneer je de techniek van top-characters als 'my main man' Lau of 'Drunken Master' Shun Di eenmaal onder knie hebt, kan je best een aardig robbertje vechten.
Op het eerste gezicht verschilt de gameplay van VF 3TB nauwelijks met die van haar voorgangers. Er zijn nog steeds slechts twee aanvalmogelijkheden; slaan en schoppen en uiteraard is er ook nog steeds de verdedigings-knop.
Een nieuwe optie is de 'escape'-knop. Hiermee kan je, net als bij Soul Blade, de aanval van je tegenstander ontwijken of hem domweg dollen. Deze funktie biedt een legio aan nieuwe mogelijkheden en moves. Het 3D effekt wordt hierdoor nog meer versterkt





Smell it, you low life ninja!

POWER TIP



Lau neemt Kage op sleeptouw.

ghter 3TB


Zo zie je klappen beter aankomen.


Lau maakt een vreugdedans bij het weerzien met Dural.

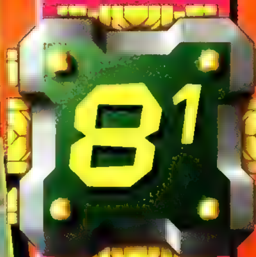

Een ontroerend moment.

RAPPORT

graphics	8^{8}
geluid	8^{5}
originaliteit	7^{1}
speelbaarheid	7^{9}

- ▲ Escape button
- ▲ Realistische achtergronden
- ▼ Geen specials
- ▼ Training mode

DREAMCAST
Prijs: ƒ 199,95 Bfr. ca. 3600
Fabrikant: Sega
Importeur: Game World
Tel: 010-



Virtua Fighter 3TB is absoluut geen gegronde reden om de Dreamcast in huis te halen. Het spel verschilt weinig van haar voorgangers en de formule begint zo langzamerhand roestplekken te vertonen. De echte die-hard VF fans zullen vermoedelijk wel lol beleven aan dit nieuwste deel in de saga maar de gehoopte vreugdedans blijft uit.

KEES


De zwaartekracht laat Kage in de steek.

Sorry, heb ik te hard geslagen.

maar de moves worden er echter niet spectaculairder van. Het blijft natuurlijk Virtua Fighter.

OP EEN ONBEWOOND EILAND

Ondanks dat alle characters voorzien zijn van een aantal nieuwe moves is de soberheid nog steeds troef. VF moet het gewoon hebben van de vloeiende bewegingen en een snel reaktievermogen.
De kwaliteiten van de Dreamcast komen buiten de gameplay verder alleen aan het licht in de nauwkeurig afgewerkte achtergronden. Hoewel sommige 'backdrops' in eerste instantie hetzelfde lijken, kan je bij nadere inspektie toch weldegelijk verschillen opmerken.
Er zijn meerdere 'stages' voorzien van hoeken en muurtjes die je tijdens een gevecht in je voordeel kunt gebruiken. Zo kan je nu bijvoorbeeld op de Chinese muur van Lau een trapje op- en aflopen en je tegenstander over de railing trappen. Op het onbewoonde eiland waar de uit de kluiten gewassen Jeffrey huishoudt, kan je vriend en vijand het water in rammen.
De leunstoel-ninja met oog voor detail zal ook onder de indruk zijn van de voorbij vliegende vogels, opwaaiende bladeren en zandstormen.


Wilt u liggen? Ik kan staan.


Mooi hè, net naar de hakkenbar geweest.


Nieuw is de first person view.


Jeffrey molesteert een aangespoelde ninja.

review

Pen Pen Trilcelon

JAPANSE IMPORT

Blij dat ik glij.

Toen ik de eerste schermen van deze zuurstoktitel onder ogen kreeg, betwijfelde ik al of het de moeite waard was, maar we moeten nu eenmaal alles objektief bekijken.

PINGUÏN?

PPT is in grote lijnen een racespel, maar dan zonder voertuigen. De zes hoofdrolspelers zijn allemaal gemuteerde pinguïns, en hebben dan ook een pinguïn-onderlijf. De rest is haai, nijlpaard of hond.

Het gaat er natuurlijk om dat je als eerste de finish haalt, en dat doe je glijdend, zwemmend en waggelend over een kleurrijk parcours. Onderweg kan je ook matten met je tegenstanders en kan je via powerups turbosnelheid krijgen.

DOORMEPPEN

De gameplay van PPT is nogal vervelend. Het enige dat leuk is, is het glijden. Als je zwemt gebeurt er weinig. Inhalen is daarbij erg moeilijk en het wordt daardoor nooit echt een race.

Het vervelendste is nog wel het lopen. Stel dat het je lukt om vooraan te waggelen dan word je zo vaak van achteren gemept dat je binnen de kortste keren weer achteraan belandt. Je ziet niet wat er achter je gebeurt dus je kan er weinig aan doen. Als je dan op je neus ligt, kan je even niets doen en dan volgen alle andere beesten die je een voor een het hele veld doormeppen. Je belandt dus altijd achteraan en dat is niet echt waar je voor speelt.

In de Multiplayer mode is het ook bijna onmogelijk elkaar te passeren, zodat je in principe toch gewoon in je eentje aan het spelen bent.

RAPPORT

graphics	7^5
geluid	7^5
originaliteit	6^0
speelbaarheid	3^5

- ▲ [illegible]
- ▲ Het glijden is wel leuk
- ▼ Frustrerend door foute gameplay
- ▼ Geen goede multiplayer engine

DREAMCAST
Prijsca: ƒ199,95 Bfr.ca. 3600
Fabrikant: General Entertainment. Importeur: Game World
Tel:010-2150500



Gebruik de regenboog voor extra power.



Fantastisch, als laatste geëindigd!



Idiote familie in idioot spel.



Pen Pen Trilcelon heeft schattige diertjes, maar dat weegt lang niet op tegen alle negatieve punten. Jammer, want de Dreamcast kan bij zijn lancering wel wat steun gebruiken.

BJORN

Godzilla Generations

JAPANSE IMPORT

Godzilla was de eerste titel die we zagen op de Dreamcast, al was het dan alleen als VMS-module. Nu het 'echte' spel uit is, wordt het tijd voor een recensie.

VLEES EN METAAL

Op het eerste gezicht ziet GG er fantastisch uit. Een gigantische Godzilla loopt door een uiterst gedetailleerde stad en sloopt alles wat hij op zijn weg vindt. Toch is dit spel niet zo geweldig als het op het eerste gezicht lijkt. Maar laat ik bij het begin beginnen. Als je het spel opstart, mag je kiezen tussen de gewone en de zogenaamde Mecha Godzilla. De eerste is van vlees en bloed en gebruikt zijn staart, poten en dodelijke elektro-breath als wapen. De tweede is mechanisch en kan schieten uit zijn klauwen.

TRAAG!

Het is de bedoeling dat je zo veel mogelijk gebouwen en andere objekten sloopt terwijl de tijd afloopt en het leger je naar het leven staat.

Op een radar zie je waar nog te vernietigen objekten staan en waar het leger zich schuilhoudt. Ook zie je de resterende tijd en het percentage sloopsukses. Klinkt allemaal leuk, en dat zou ook zo zijn als Godzilla niet zo godvergeten traag reageerde. Het is behoorlijk frustrerend als je op de radar een tank ziet maar het vrijwel onmogelijk blijkt om Godzilla op tijd in die richting te draaien.

In level drie werd het iets aardiger, omdat er meer objekten waren en je ook uit de lucht wordt aangevallen, maar echt boeiend werd het nooit.

RAPPORT

graphics	9^0
geluid	7^5
originaliteit	5^0
speelbaarheid	3^0

- ▲ Prachtige graphics
- ▲ Lekker slopen
- ▼ Zeer trage bediening
- ▼ Weinig tot geen gameplay

DREAMCAST
Prijs: ƒ 199.95 Bfr.ca. 3600
Fabrikant: Sega
Importeur: GameWorld
Tel:010-2150500

6 1

Godzilla Generations is duidelijk een vingeroefening. De programmeurs hebben hun best gedaan om de graphics zo mooi mogelijk te maken maar zijn vergeten dat ze met een spel bezig waren.

BJØRN

Godzilla laat een puinhoop achter..



Het wordt een warme dag aan het strand.



Broodje stadion.









I can't just knock on the door and ask them to let me in...

review

TITANIC

Als je denkt dat je in Titanic een spannend avontuur op deze bekende boot gaat beleven, heb je het vet mis. Het gevaarte ligt in deze game namelijk al lang en breed op de bodem. Blub.

DE BISMARCK

Titanic is een adventure met sim-achtige trekjes. Het schip ligt in deze Russische game tussen het koraal en jij mag hem zelf gaan zoeken, net als twee andere beroemde wrakken: de Duitse kruiser Bismarck en het Romeinse handelsschip de Isis. Gelukkig blijft het niet bij zoeken alleen. Het verhaal start in het pittoreske havendorpje Seaton, waar je een museum, veel zeebonken en een enorme werkplaats zal aantreffen.
In het museum kun je alles te weten komen over de ligplaats van de drie schepen, uit de plaatselijke bevolking kun je de juiste bemanning ronselen en in de werkplaats staat de juiste apparatuur voor je onderwater trip klaar. Je hoeft alleen nog maar een keuze te maken.

HUISWERK

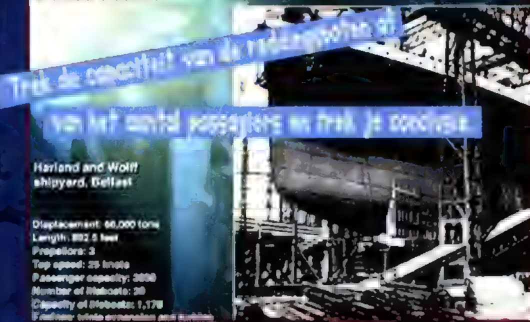
Titanic bestaat uit zes lineaire missies. In de eerste missies tracht je achter de ligplaats van het 4e eeuwse Romeinse handelsschip de Isis te komen. Daarnaast zoek je de juiste mensen en uitrusting uit. In de tweede missie ga je de zee op, of liever gezegd in en mag je de Bismarck gaan opspeuren. Ook hier begin je met het veldwerk. Vind je de Bismarck, dan kan je op zoek naar de Titanic. Het leukste wordt dus tot het laatst bewaard. Het vinden van de lokatie, de juiste mensen en de goede uitrusting is zeer belangrijk. Zonder een degelijk onderzoek dool je op zeker uren over de zeebodem rond. Veel meer dan troep en een enkele vis zie je dan niet. Dus kids, doe je huiswerk!

MUITEN

De keuze voor het juiste personeel en uitrusting maak je aan de hand van het geldbedrag dat je tot je beschikking hebt. Hier komt het sim-element van Titanic om de hoek kijken. Je moet constant alles tegen elkaar afwegen.
In de winter zijn er bijvoorbeeld meer fondsen beschikbaar maar het weer is dan een stuk slechter en dat maakt de tocht tot een hachelijke onderneming. En wat voor apparatuur neem je mee? Een duikboot is duur, maar verschaft je wel de mogelijkheid om het wrak van dichtbij te bekijken. Hoe ziet je crew er uit en hoe houd je ze tevreden? Als je ze te weinig betaalt, kunnen ze gaan muiten.

NADA, NIENTE, NOPPES

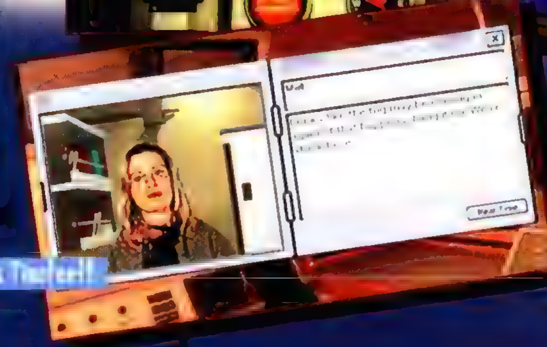
Titanic zit al met al origineel en realistisch in elkaar. Je maakt bijvoorbeeld gebruik van echte zeekaarten en sonarapparatuur. Maakt dit het ook tot een leuk spel? Persoonlijk vond ik van niet. De aktie in Titanic was me te statisch. Het bekijken van de vele filmpjes en teksten in het museum duurde mij bijvoorbeeld veel te lang (de films zijn bovendien van matige kwaliteit) en van de onderwater aktie werd ik niet echt wild. Je moet vrijwel precies weten waar het schip ligt, anders dool je uren rond. En dan zie je dus echt nada, niente, noppes in je vissenkom. Not my piece of cake dus.




Volgens mij is dit de Titanic niet.




Als je verkeerd vaart, zie je uren dit beeld.



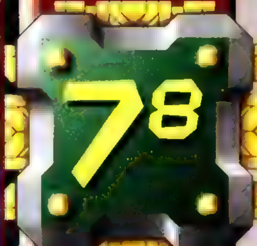
POWER TIP
Zet de hendel van de balasttank pas op 2 als je de bodem op je scherm kunt zien.

RAPPORT

graphics	7.5
geluid	7.5
originaliteit	9.0
speelbaarheid	7.5

▲ Realistisch
▲ Origineel
▼ [illegible]
▼ Statische aktie

PC CD-ROM
Prijs: f 69,95 Bfr.ca. 1275
Systeemeisen: Pentium 120, 16 Mb RAM, 2 Mb-videokaart, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95/98.
Fabrikant: Maxis
Distributeur: Mindscape
Tel:020-4953010



Ik ging persoonlijk niet echt uit mijn dak van Titanic. Daarvoor is het te weinig een hardcore game. Je kunt het beter betitelen als een interaktieve dokumentaire en daar zullen vast liefhebbers van zijn.

POWERWEB Update

www.powerweb.nl

We hebben in deze rubriek al eerder aandacht besteed aan emulators en dan met name aan MAME, de arcade emulator waar al die golden oldies weer mee tot leven komen. Ik wil het nu even hebben over de Amiga Emulator die het de laatste tijd goed doet op internet.





De Amiga Emulator (UAE) is gratis te downloaden op internet en is er voor DOS, Windows 95/98, Macintosh en Unix. Er is ook nog een andere emulator genaamd Fellows, maar die heb ik niet getest omdat UAE mij eigenlijk bijzonder goed beviel en ik het daar dus maar bij gehouden heb.
Er is een probleem met emulators. Als je je namelijk helemaal aan het auteursrecht wilt houden, en wij van Power Unlimited moeten dat, dan is het noodzakelijk om alle software ook daadwerkelijk in je bezit te hebben. Dus je moet in het bezit zijn van een Amiga en de originele games als je de emulaties op je PC wilt spelen, snap je? Nou ja, als het je echt interesseert, moet je de kleine lettertjes maar eens lezen die in de readme-file staan.

GAMES

In ieder geval staan er voldoende games op het net voor de UAE. De Amiga-heads onder ons kennen vast nog wel hits als Cannon Fodder, Sensible Soccer, Barbarian, APB en Ikari Warriors. Deze games kwamen natuurlijk ook uit op andere platforms maar wat ze op de Amiga zo bijzonder maakten, was dat deze computer toen al in hoge resolutie met 256 kleuren kon werken. De games zagen er dus heel goed uit en als je je bedenkt dat de Mac en PC toen nog helemaal geen kleuren hadden, begrijp je waarom een Amiga bezitter tien jaar geleden een gelukkig mens was.
Oké, als je al dit moois weer terug wilt toveren op je PC schermpje dan is nu de tijd aangebroken om even een kijkje te nemen op *http://alphadelta.8m.com/amiga.htm* voor de games en op *http://www.davesclassics.com* voor de emulator.

KOELE SITES

Op het Powerweb zijn we weer druk bezig geweest om de demo-directory te vullen met al het moois wat er de laatste tijd is uitgekomen.
Wat dacht je van Gangsters, Myth II: Soulblighter, Close Combat 3: The Russian Front en Westwood's nieuwe Tankgame Recoil.
Omdat er wat tijd zit tussen het moment waarop dit geschreven is en het moment waarop de PU uitkomt, staan er nu waarschijnlijk veel meer nieuwe demo's op *www.powerweb.nl!*

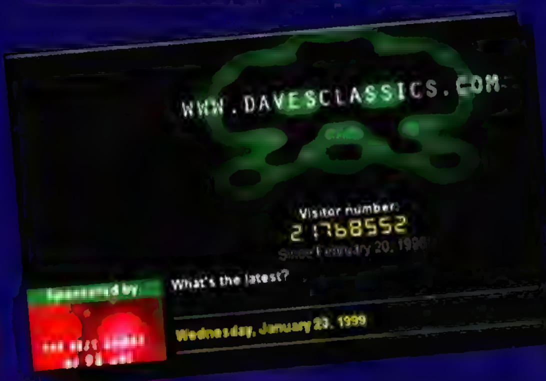
CHEAT-SITE

De site Dirty Little Helper is in Duitsland gemaakt en zoals je weet houden ze daar nogal van degelijkheid. Nou, geloof mij maar, deze site is degelijk!
Sterker nog, deze cheat-site mag je met gerust hart de führer van de cheat-sites noemen. Er is namelijk een complete database te krijgen met alle cheats erin die op dit ogenblik bekend zijn! Bovendien kun je elke maand plugins met de nieuwste cheats downloaden en dit allemaal voor het ongelofelijke bedrag van 0 Euro! Check: *http://dlh.net*

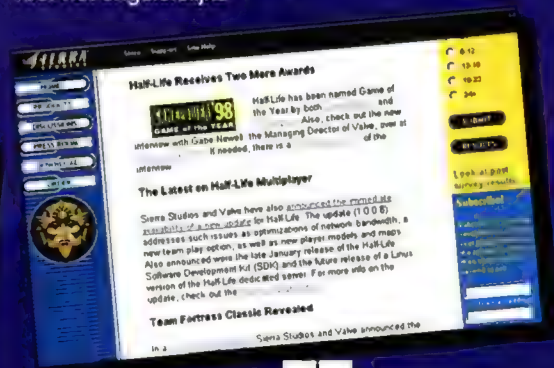
HALF LIFE

Op de site van Sierra is een update voor Half-Life te downloaden. Gamers die Half-Life over een netwerk of over internet spelen, zullen dit zeker kunnen waarderen want er wordt een bandwidth-verbetering beloofd zodat alles sneller gaat.
Daarnaast zijn er nieuwe multiplayer maps aanwezig en nieuwe player models. Reden genoeg dus om deze patch even binnen te halen.
http://www.sierrastudios.com/

BORIS







Is het geen prachtig gezicht?

Verdedig de basi

tot het bittere e

EART

Escape From Th

Salut? Ook goedemiddag!

POWER TIP

's Nachts de omgeving goed scouten. De vijand valt altijd aan wanneer je het niet verwacht.

RAPPORT

graphics	9^{2}
geluid	8^{8}
originaliteit	8^{8}
speelbaarheid	9^{5}

- Graphics rule!
- Net weer veranderd
- Units reageren echt op omgeving
- Überragend, ersklassig, ausgezeichnet

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 200, 32 Mb Ram, 3d kaart, geluidskaart, muis, quad speed, CD-speler, Windows
Fabrikant: Topware
Distributeur: Denda
Tel: 0541-570200

9^{1}

Fun, fun, fun! Dat is Earth 2150. Tiberian Sun moet echt van zeer goede huize komen en C&C is niet langer alleenheerser in het RTS genre. Goed voor de spellenbiz, want zo blijven de (ingedutte) op routine draaiende softwarehuizen tenminste scherp.
JAN

Strakke echte 3D units!

Spinachtige robots dringen mijn basis binnen.

Wat Command & Conquer: Tiberian Sun niet gaat doen, doet Earth 2150 wel. Real-time strategy in een oogstrelende 3D wereld.

OORLOGJE VOEREN

Earth 2140 was een grote verrassing. Oké, het was een C&C kloon, maar een verdomd goede en bovendien afkomstig uit Duitsland. Dat Duitsers weten wat het is om oorlog te voeren kwam niet als een verrassing, maar met het vervolg van Earth 2150 kunnen ze ook eindelijk eens een keertje winnen.
En goed ook! Compleet met spectaculaire graphics en effekten, tonnen features en een sterke verhaallijn op de koop toe. Schon gut, ja?

3D OR NOT 3D

Toen ik vorig jaar in Las Vegas was, vroeg ik de spellenontwikkelaars van Westwood of C&C: Tiberian Sun een 3D engine zou krijgen. Het antwoord was negatief. Ze vonden het niet nodig, het spel zelf zou enorm veel sterke gameplay elementen in zich hebben en daar moest het om draaien en het liefst met niet te hoge systeemeisen, zodat eenieder opnieuw zou worden opgezogen door het C&C universum.
En natuurlijk hebben ze daar in principe gelijk in, maar met de steeds snellere ontwikkelingen op hardwaregebied en de gemiddelde, hoge PC configuratie die bij de doorsnee gamer op het buro staat, kun je je afvragen of Westwood er slim aan heeft gedaan. We wachten af.
Ondertussen was het Duitse Topware achter gesloten deuren bezig met datgene wat Westwood niet nodig achtte.

PRACHTIG

Inmiddels is Earth 2150 bijna een feit en verdamt noch mal wat heeft Topware voor iets fraais afgeleverd. Grafisch stapt het met enorme passen over alles heen wat we tot nu tot hebben gezien. In tegenstelling tot Myth dat 3D landschappen gebruikt maar geen 3D units, is in Earth 2150 alles 3D.De gebouwen, de bergen, de units, de bomen, noem maar op. Alle gebouwen zijn opgebouwd uit raammodellen waar vervolgens een skin overheen is geplakt die daarna is geoptimaliseerd. Net zoals de monsters in de meeste 3D shooters worden gefabriceerd, zo zijn nu de gebouwen en de units vervaardigd.

's Nachts zijn de gevechten nog spannender en spectaculairder.

Ik word van alle kanten bestookt!

H 2150
e Blue Planet



Ook het terrein is volledig 3D. Met als gevolg dat de graphics prachtig zijn. Volgens mij spreken de screenshots voor zich.

TUNNEL OF HATE?

Sneeuw verzamelt zich alleen aan de voet van de berg en aan de top. Niet aan de zijkanten, net zoals in het echte leven. Bomen vormen voor kleinere units een obstakel. Bergkammen vormen daadwerkelijk een strategische route en doen dienst als uitkijkpost, terwijl units onder aan een berg de units bovenop niet of slecht kunnen zien. Bovendien zijn de bergen hier echte bergen en niet van die lullige heuveltjes waarmee we het tot nu toe vaak moesten doen.
Net zoals in Populous 3 is er de mogelijkheid het terrein te veranderen. Je kunt bergen doen rijzen, water aanleggen en tunnels graven. Het meest opgetogen ben ik over de tunnels. Op een gegeven moment stond er een groepje vijandelijke units ergens te posten. Ik groef een lange tunnel onder diezelfde units, die er van binnen (dus onder de grond) echt spectaculair uitziet in 3D (net een 3D shooter).
Ik liet de tunnel iets verder doorlopen tot net achter ze. Vervolgens boorde ik omhoog op hetzelfde moment dat een andere troep tanks die units aanvielen. Vanuit mijn tunnel stoomde ik door naar de te vernietigen basis, terwijl de vijand mijn decoy slikte als zoete koek.
Hier kun je dus naar hartelust op variëren. Graaf een tunnel tot onder een vijandelijke basis, of nog beter, graaf er vier tegelijk en ga voor de suprise attack! En dat alles in oogstrelend 3D.

EN DAN NU HET WEER

Zo ook met het weer. Regen kan moerasland veroorzaken waar units in wegzakken. Sommige rassen hebben amfibie-units, andere niet. Maar ook de air-units kunnen soms door hevige wind en sneeuwval niet opstijgen en mist zorgt voor een beperkt zicht.
Bovendien speelt tijd een belangrijke rol. Op den duur zal de schemer intreden en wordt het langzaam nacht en ook weer ochtend. Dit geeft alle missies een extra cachet. Je kan expres wachten tot het nacht wordt en dan tot een enorme aanval overgaan. Of alleen maar 's nachts luchtaanvallen laten uitvoeren.

VLUCHTEN

Zoals jullie in de nieuwsrubriek al hebben kunnen lezen is er meer aan de hand met Earth 2150. Niet voor niets luidt de ondertitel Escape From The Blue Planet.
Naarmate het spel vordert vinden er steeds heftigere klimatologische storingen plaats. IJskappen smelten, overstromingen zorgen voor watersnood, vulkanen doen de grond uiteenbarsten en lavastromen laten blakerende landschappen achter.
Gelukkig is dat pas het geval in de latere missies. Vandaar dat je als een gek een ruimteschip aan het maken bent om mee te vluchten. Dat ruimteschip kost enorm veel Euro's en dus moet er aan recoursement gedacht worden. Een stuk logischer dan in de meeste games waar de inkomsten puur noodzakelijk zijn voor nieuwe gebouwen en units.
De inkomsten kun je spreiden over nieuwe technologische ontwikkelingen, het aankopen van nieuwe units en installaties en/of het verder maken van je ruimteschip. Pomp je al je geld in je ruimteschip dan heb je kans dat je wordt overvallen door horden vijandelijke units. Bouw je alleen maar vechtmachines, dan haal je het einde zeker niet.
Je moet dus goed afwegen wat je te doen staat.



Getoaste tower.

Ach, ik heb een goede brandverzekering.



Waar blijft die verdomde pekelwagen?



Wie bouwt er nu een basis midden in een kuil?

UITSLAG ENQ

De grote Power Unlimited games-enquête is inmiddels een mooie PU-traditie. Zoals ieder jaar kiezen jullie de beste games van het afgelopen jaar. Op deze pagina's lees je de resultaten. Wie zijn de winnaars en welke games worden op 17 februari beloond met een officiële Power Unlimited Games Award? Een verslag van de feestelijke party lees je in de komende PU, hier zijn alvast de gamehits van 1998.

De beste games (alle systemen) van 1998

1. Tekken 3 (PSX)
2. Commandos: Behind Enemy Lines (PC)
3. Gran Turismo (PSX)
4. Zelda 64 (N64)
5. Unreal (PC)



Tekken 3: de grote winnaar van 1998!

Het beste Play-Station-spel

1. Tekken 3
2. Gran Turismo
3. Resident Evil 2



Gran Turismo: een PSX topper dit jaar.

De beste spelcomputer van 1998

1. PlayStation
2. Nintendo 64
3. PC

Het beste PC-spel

1. Commandos: Behind Enemy Lines
2. Unreal
3. Need For Speed 3

Beste PC-merk

1. Compaq
2. IBM
3. Laser

Het beste Nintendo 64-spel

1. Banjo Kazooie
2. Zelda 64
3. Mission Impossible



Banjo Kazooie werd gekozen tot het beste N64 sp

Kneus van het jaar

1. Leonardo Dicaprio
2. Jantje Smit
3. Mortal Marcel

Kanjer van het jaar

1. Lara Croft
2. Carmen Elektra
3. Pamela Anderson



Daar is ze weer, ook dit jaar de populairste.

Meest originele spelconcept

1. Commandos: Be-hind Enemy Lines
2. Sentinel Returns
3. Zelda 64



Zelda 64 scoorde ook hoog kwa originaliteit.

POWER ENQUÊTE

De mening van de professionals

Natuurlijk hebben wij ook de redaktie nog even om haar favoriete games van het afgelopen jaar gevraagd. PS: Dre was op vakantie en had zijn portable (bewust) niet meegenomen.



De beste games van 1998

Skate
1. Resident Evil 2 (PSX)
2. Libero Grande (PSX)
3. Tekken 3 (PSX)

Ed
1. Gran Turismo (PSX)
2. Colin McCrae Rally (PSX)
3. Toca 2 Touring Cars (PSX)

Bjørn
1. Zelda 64 (N64)
2. Gran Turismo (PSX)
3. Tiberian Sun (PC)

Thomas
1. Zelda 64 (N64)
2. Rogue Trip (PSX)
3. Fifa '99 (PC)

Kees
1. Tekken 3 (PSX)
2. Tenchu (PSX)
3. Gran Turismo (PSX)

Jan
1. Thief (PC)
2. Commandos (PC)
3. Populous 3 (PC)

J.J.
1. Half-Life (PC)
2. NBA Action 98 (PC)
3. Grim Fandango (PC)

Ruben
1. Tenchu (PSX)
2. Apocalypse (PSX)
3. Resident Evil 2 (PSX)

Boris
1. Metal Gear Solid (PSX)
2. Starcraft (PC)
3. ISS Pro 98 (PSX)



Bij Ed op nummer 2: Colin McCrae.



Tenchu een favoriet van Kees en Ruben.



Nummer 3 bij J.J.: Half-Life.



De duimen van Kees en Ruben gingen omlaag voor Spice World.



De slechtste games van 1998

Skate
Caesar's Palace (PSX)

Ed
Ayrton Senna Kart Duel 2 (PSX)

Bjørn
Bomberman 64 (N64)

Thomas
Viper (PSX)

Kees
Spice World (PSX)

Jan
Beyond Time (PC)

J.J.
Toxic Bunny (PC)

Ruben
Spice World (PSX)

Boris
Blasto (PSX)



Mission Impossible: een derde plaats bij de N64 games.

En nog meer winnaars...

Nog nooit hebben wij zoveel reakties op de power-enquête gehad! Uit de ruim 2000 (!) inzendingen trokken wij de volgende vijf winnaars voor een spel naar keuze, inclusief 2 toegangskaarten voor de Power Unlimited Game Awards in Amsterdam:
Erick Webbe (Beverwijk), Yuri Koelewijn (Nieuwendijk), Diana Uffink (Leiden), Danny Visser (Amsterdam), C.J. Aurik (Alkmaar).

PRIDE INTERACTIVE

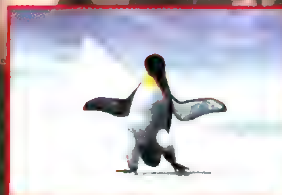
Presenteert:

PRIJS
Fl. 79,95
Bfr. 1599



GAG: HET IMPOTENTIE-MYSTERIE!

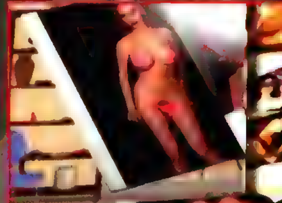
Voor wie GAG nog niet kent; GAG is een compleet gestoorde Adventure uit Rusland. Het doel van GAG is om je impotentie te genezen (wat je bent geworden na een beet in je kruis van een pinguin!).
GAG bevat: Humor, nutteloos bloot en absoluut nutteloos geweld tegen pinguins.



Ga nu naar WWW.GAG.NU voor de GRATIS minigame GAGBOY!

(Alleen als je verstand hebt van "standjes")





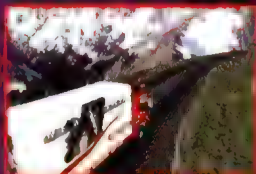
HARD TRUCK
ROAD TO VICTORY

PRIJS
Fl. 79,95
Bfr. 1599



HARD TRUCK ROAD TO VICTORY IS DE REALISTISCHE & SUCCESVOLLE TRUCK RACE GAME!!!

De bedoeling in Hard Trucks is om je lading zo snel mogelijk op te pikken en daarna weer zo snel mogelijk af te leveren, het maakt niet uit hoe. Je concurrenten hebben het zelfde doel; zoveel mogelijk geld te verdienen.
Zij zullen proberen je truck uit te schakelen, maar dat kan jij ook!



GA MET ANDERE TRUCKERS DE STRIJD AAN OP INTERNET!!!
VOOR GRATIS PROEFRIT, GA NAAR:
WWW.HARDTRUCKS.NU



HARD TRUCKS BEVAT:

- 10-tallen verschillende trucks.
- Iedere keer een andere race opdracht.
- Zeer realistisch rijgedrag (kantelen van opleggers)
- schade rapporten (mogelijkheid tot repareren)
- Verschillende camera posities.
- Fantastische multi-player mogelijkheden.
- Ondersteuning 3D-kaarten.

INLINE RAGE
Unlimited Skate 'n' Fun

PRIJS
Fl. 24,95
Bfr. 499

IN UNIEKE BLIKVERPAKKING!





DE EERSTE EN ENIGE INLINE SKATE GAME VOOR DE PC!

- KIES UIT 8 VERSCHILLENDE SKATERS
- 5 VERSCHILLENDE TEREINEN: STAD, METRO, FABRIEKSHAL, PARKEERTERREIN EN WEDSTRIJDPARCOUR
- GA DE CONCURRENTIE AAN MET JE MEDESKATERS IN DE MULTIPLAYER MODE
- FANTASTISCHE MUZIEK TERWIJL JE SKATE (TECHNO, HIP-HOP)
- ALLE DENKBARE STUNTS.

GEMAAKT VOOR EN DOOR SKATERS!

GA NAAR: WWW.INLINE-RACE.NU

EN MAAK KANS OP EEN PAAR PROFFESIONELE INLINE - SKATES!!!!!

Distributie: Wird MultiMedia

Bel voor meer info: 0317 - 426016

OVERAL VERKRIJGBAAR!

Het feit dat Dreamworks groot succes had met de film Ants, was voor Disney reden om terug te slaan met A Bugs Life. Ook een computer geanimeerde mieren-film. En ze maakten er tegelijk een spelletje van.

a bug's life





BUGS & ANTS

Op het moment dat ik dit spel in handen kreeg, draaide de film Ants net in de Nederlandse bioscopen. Ik dacht dan ook in eerste instantie met de game van die film te maken te hebben. Niet dus, want A Bugs Life is juist het antwoord van Disney en Pixar (de makers van Toy Story) op Dreamworks' film Ants.
A Bugs Life was rond de kerst een groot succes in de States, succesvoller zelfs dan Ants. Dit komt omdat ABL volgens de critici meer een familie-film is en familie-films doen het altijd goed met de kerst. Die gasten van Disney weten echt wel wat ze doen.

BUGSTORY

Het verhaal van ABL is echt zo'n typisch Disney verhaaltje. De dromerige mier Flik verkloot per ongeluk de gehele wintervoorraad van zijn kolonie. Alsof dat nog niet erg genoeg was, zat bij die voedselvoorraad ook een deel dat bestemd was voor de boosaardige sprinkhanen die de mieren afpersen. De sprinkhanen zijn zo boos dat ze voor het volgende seizoen twee keer zoveel voedsel willen als normaal. Als held van het verhaal kan Flik dat natuurlijk niet op zich laten zitten en hij trekt de wereld in op zoek naar bondgenoten om de strijd met de sprinkhanen aan te gaan. Dit is ook je missie in de game.
De vijftien levels van ABL voeren Flik langs de meest uiteenlopende werelden. Van het doorzoeken van grotten tot het oversteken van een rivier, bungelend aan een paardebloem.

BESSEN EN ZAADJES

Net als de film is de game doorspekt met non-violent en kindvriendelijke elementen. Niks riotguns of dubbelloopse uzi's, nee onze vriend Flik is gewapend met bessen.
Door het ontbreken van bruut geweld moesten de makers natuurlijk andere uitdagingen aanwenden om de boel interessant te houden. Een van die dingen is het strategisch plaatsen van zaadjes. Als je op deze zaadjes springt, groeit daar een plant of een paddestoel uit. De plant kun je gebruiken als opstapje voor bepaalde hellingen en de paddestoel als een soort trampoline om op de plant te komen. Gelukkig zijn de zaadjes altijd in de buurt als je ze nodig hebt, anders zou het weer te ingewikkeld worden voor de jeugdige doelgroep van deze game. De bediening van Flik is heel natuurlijk, alleen is de viewpoint net als bij de meeste van deze 3D-games, soms te langzaam. Dus als je snel een bocht omgaat, kan je zo tegen een vijand aanlopen omdat de camera niet gelijk meedraait.







POWER TIP

Sommige vijanden, zoals bijvoorbeeld de pissebed, gaan alleen dood als je er op springt.



RAPPORT

graphics	7,5
geluid	7,0
originaliteit	7,5
speelbaarheid	7,7

+ Leuke levels
+ Disney-magic
- Te happy
- Niet genoeg aktie

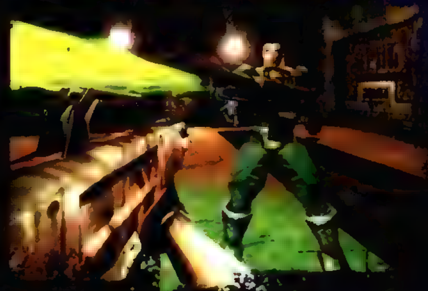
PLAYSTATION
Prijs: ƒ 114,95 Bfr.ca. 2100
Fabrikant: Pixar/Disney
Distributeur: Columbia Tristar
Tel:035-6250720

7,4

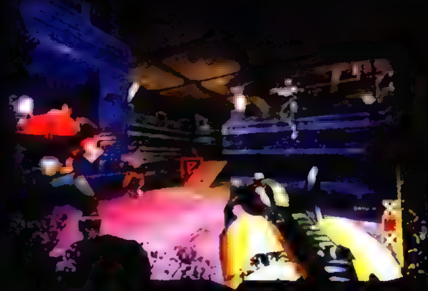
Unreal Tournament



✦ Train for combat in Novice mode. Or go Hardcore for even more intense action.



✦ All-new and enhanced big-bodycount weaponry - the Redeemer, the IMPACT Hammer and more



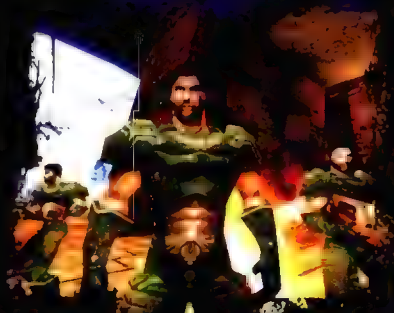
✦ The most complete and challenging online multiplayer experience ever.



✦ Over 30 unique environments torqued by the Unreal engine.



✦ Completely customizable "bots" with superior A.I. -"bots" take orders and team up with you.



✦ A single player experience like no other – Guide your team to the title of Unreal Grand Master!





HomeSoft
www.homesoft.nl



ENTER THE UNREAL WORLD NOW – Download the demo at www.unreal.com



GT Interactive Software
www.gtgames.com

QUEST for GLORY V
DRAGON FIRE

Deel vijf in de adventure/RPG reeks Quest For Glory heeft als ondertitel Dragon Fire en drie maal raden om welk groot, vuurspuwend, geschubd beest het allemaal draait in deze game.

OPA
Ik weet nog goed dat ik mijn eerste Quest For Glory speelde. Deel 1 So You Want To Be A Hero? draaide op een XT of een 286 en de beelden kwamen in oranjezwart op een monochrome monitor. Het was de tijd van de eerste delen van Larry, Space Quest en Police Quest. Het was de tijd dat die adventures nog magie hadden, spellen die je opzogen en je niet meer los lieten. De tijd dat niet iedere maand 35 nieuwe games uitkwamen en geheugen er niet zoveel toe deed.
Die magie is weer helemaal terug met deel vijf van Quest For Glory: Dragon Fire!

MAGISCH
Deze keer bevindt onze held zich op het eiland Silmaria. Dat eiland werd jaren gelden geteisterd door een enorme rode draak. Als oplossing plaatste men overal magische pilaren waardoor de kracht van de draak afnam en deze zich met zijn enorme staart tussen zijn poten terugtrok in een grot. Echter, niet lang daarna werd de koning vermoord (volgens roddels in opdracht van kwade machten) met als gevolg dat de kracht van de magische pilaren tanende is. Tegelijkertijd hebben hordes monsters van heinde en verre alsmede barbaren voet gezet op Silmaria en kan de draak ieder moment ontwaken. Een grote puinhoop dus en genoeg klusjes derhalve voor een echte held.

WERELD
Net zoals in vorige delen speel je het spel als dief, magiër of vechter. De uitkomst van het spel en de sub-quests zijn hetzelfde, alleen hoe je de quests volbrengt verschilt, afhankelijk van je karakter.
De wereld waarin je speelt is even prachtig als gevaarlijk: onderwater tempels, bloeddorstige barbaren, mysterieuze wouden, kastelen in besneeuwde bergen, enorme boomhutten, vele monsters en magische karakters; allemaal om uitvoerig onderzocht te worden. Ondanks dat het spel geen 3D acceleratie heeft, zien de omgevingen eruit als kleine schilderijen.

MEER & BETER
Naast veel adventure- (zoeken, praten, objekten verzamelen) en RPG-elementen (je verkrijgt experience points voor al je akties) is er een combatgedeelte en dat is flink verbeterd. Veel meer magische spreuken en dozijnen wapens liggen voor je klaar en het vechten gaat een stuk soepeler dan voorheen.
Echt heel erg leuk is het gegeven dat je tijdens je avonturen allerlei karakters ontmoet uit vorige QFG delen, zoals bijvoorbeeld de tovenaar Erasmus.
Ook kun je voor het eerst multiplayer spelen: samen met je vrienden de hele quest nog eens naspelen, alleen dan met een magiër, een vechter en een dief tegelijk. Top!

RAPPORT

graphics	8,6
geluid	8,8
originaliteit	8,6
speelbaarheid	9,0

- Enorme speelwereld
- Goed verhaal
- Spelen met drie karakters
- Sfeer

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79,95 Bfr.ca. 1450
Systeemeisen: Pentium 166, 32 Mb RAM
350 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, six speed CD-speler, Windows 95/98.
Fabrikant: Sierra
Distributeur: Homesoft/ GT Interactive
Tel:023-5530130

8,8

The Magic is back! Deel 5 combineert een goed uitgewerkte verhaallijn, een enorme diverse gameplay en kleurrijke en fantasievolle graphics. Vooral voor fans van de al wat oudere adventures van Sierra in het algemeen en de Quest For Glory serie in het bijzonder is dit spel als een weerzien met een oude vriend.
JAN


Het fruit swingt er uit.


Die zie je in het Amsterdamse Bos ook veel.

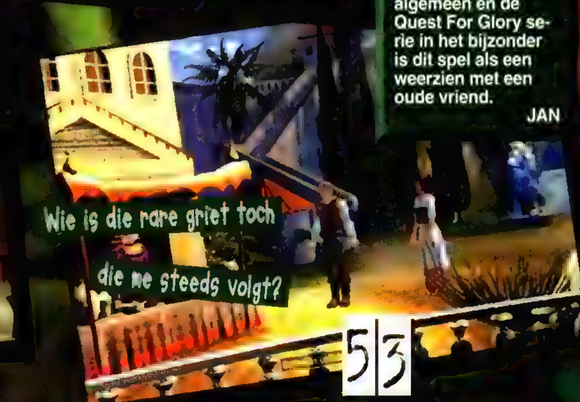

Daar heb je Flipper.


Rustig maar! Ik kom alleen even je tanden flossen.

POWER TIP
Ga als dief 's nachts niet pitten, maar steel je rijk!


Je staat tegen een stenen leeuw te lullen, sufkop!


Maar ik rook niet!


Wie is die rare griet toch die me steeds volgt?

Deadalus Productions



De hoofdpersoon uit deze aflevering van Made in Holland maakt geen games, maar bedenkt ze. Maarten L. Hesselt van Dinter, oftewel Daedalus Productions, schrijft in zijn huiskamer onder andere concepten en probeert die vervolgens aan een uitgever te slijten. Zijn laatste projekt is Roller Bowler. Een arcade-race game die hopelijk ooit op PSX of N64 verschijnt.

Even voorstellen

Naam:	MAARTEN L. HESSELT VAN DINTER
Geboren:	13-12-64
Opleiding:	Economie
Functie:	Producent
Favoriete Game:	Wolfenstein

nederlandse SPELLEN MAKERS

'EIND-BAL'

Roller Bowler is een bijzonder originele racegame. Ik ben in ieder geval nog niet eerder een spel tegengekomen, waar je in een energiebol door een arena heen rolt.
Het doel van Roller Bowler is simpel. Jouw bal heeft, net zoals de andere ballen in de arena, een beginkleur. Door tegen de andere ballen aan te ketsen, kun je in het kleurenspektrum omhoog gaan. Je wint als je de eindbaas (in dit geval dus de 'eindbal') uiteindelijk weet te verslaan. Op de ECTS reageerden veel publishers enthousiast op het concept en de korte (non-playable) demo van Roller Bowler.
Maarten: "Van Sony kon ik zelfs zo beginnen. Ze zagen het helemaal zitten. Ik hoefde het spel allemaal maar voor de PSX te produceren en dan zouden zij het distribueren. Het contract lag al op tafel. Het probleem was echter dat ik geen geld had om de produktie zelf te financieren. En dat betekende toen einde verhaal."
Volgens Maarten nemen publishers tegenwoordig vrijwel geen risico's meer. "Ze hebben het liefst dat een produkt kant en klaar is. Een voorschot zit er tegenwoordig niet meer in. De markt is daarvoor te hard geworden."
Maarten zit dan ook met een flinke kater. "Ik geloof heilig in Roller Bowler, ik heb nog nooit zo'n spel gezien. De produktie van het spel zal me echter minstens een half miljoen gaan kosten, en waar moet ik dat vandaan halen? De banken geven me geen lening. Ze beschouwen een concept van een game of software niet als een betrouwbare onderpand."

SCHAAMHAAR ROBBIE WILLIAMS

Met zijn CD-i's had Maarten meer geluk. Daedalus heeft voor Philips onder meer drie Monthy Python spellen gemaakt.
Maarten: "Ik richtte mij als een van de eerste producenten op de CD-i markt. Ik heb Lost Boys, nu een bedrijf met ruim honderd man personeel, zelfs een van hun eerste opdrachten bezorgd. De concurrentie was minimaal, waardoor je relatief eenvoudig een titel kon verkopen.
De Monthy Python-spellen hebben het ook redelijk gedaan in de winkels. Eén van die titels wordt binnenkort zelfs op DVD (het nieuwste speeltje van de gloeilampenfabrikant) uitgebracht. Het was overigens wel een enorm gedoe om alle rechten voor de Python-spellen af te kopen. De filmrechten, TV-rechten en de rechten voor liedjes lagen allemaal bij andere bedrijven gedeponeerd. Je werd er soms stapelgek van."



De tattoo van Robbie Williams: schaamteloos!

Op dit moment legt Daedalus de laatste hand aan een serie CD-Roms over tatoeages. Maarten heeft daarvoor een enorm archief over tattoo's aangelegd.
"Ik heb zelf niets op mijn lichaam staan en zal dat ook niet zo gauw laten doen. Desondanks ben ik nu waarschijnlijk een van de grootste experts op het gebied van tatoeages ter wereld. Dankzij deze serie CD's weet ik alles over culturen die ooit tatoeëerden."
Op 'The World of Tattoo' kun je onder andere meer dan duizend plaatjes van tatoeages vinden. Sommige tattoo's bevinden zich op lichamen van onbekende personen (veel naakte babes), andere op de lijven van beroemde popsterren. De PU kreeg het voorrecht om als eerste blad op deze aardbol de tattoo en het schaamhaar van Robbie Williams te publiceren. Dus dames…

WOLFENSTEIN IN SYNAGOGE

Maarten is redelijk trots op de CD-i's en zijn nieuwste tattoo-schijfje, maar het blijft toch zijn grootste droom om ooit een eigen spel voor de PSX, N64 of PC te maken.
"Ik ben een gamer in hard en nieren en heb bijvoorbeeld net Unreal uitgespeeld. Vroeger speelden we ook veel op het kantoor wat we toen nog hadden. Voornamelijk Wolfenstein, mijn favoriete game.
En dat was wel een beetje weird. We zaten namelijk in een synagoge en om ons heen waren allemaal kantoren van Joodse instellingen. Toen mijn accountant, en eigenaar van de synagoge, mij ooit zag spelen, bleek hij het spel zelf al te kennen en het erg leuk te vinden. Kon hij lekker op Duitse soldaten schieten."
Maarten blijft ook geloven in het concept van Roller Bowler. "Het team dat het spel moet gaan maken, staat al klaar. Zo gauw ik een publisher heb gevonden, gaan we onmiddellijk aan de slag. En dat is liever vandaag dan morgen."
Informatie over de tattoo-cd kun je vinden op www.tattoomuseum.com, over de spellen staat het een en ander op www.xs4all.nl/~daedalus

J.J.



Roller Bowler.


GAME BOY COLOR

Hard Truck

De race-fanaat mag niet klagen. Je kunt racen met Formule 1 bolides, Indy-cars, Nascars, rally-auto's, klassiekers, tourwagens, SF-racemonsters, motoren en speedboten. En dankzij Hard Truck kun je nu ook de virtuele Henk Wijngaard uithangen.

EXCUUS

Hard Truck is een race-sim met een verhaal. Bij de meeste race-spellen doet die verhaallijn er weinig toe, het dient vaak als excuus om de wagens en circuits zo weird mogelijk uit te kunnen dossen. 'In het jaar 2020 bedacht de door een kernexplosie gemuteerde mensheid een keiharde variant op het Formule 1 racen'. Het verhaal achter Hard Truck biedt echter meer dan op-smuk. Het bezorgt de game meer diepte. Wat is het geval. Bij de rivier de Serbick in Rusland is een UFO neergestort. De explosie transformeerde het kalksteen van de vallei in BFD, een krachtige energiebron. Al snel werd BFD een gewild goedje; het was miljoenen waard. Transporteren van BFD bleek echter een lastige klus. Alleen met een vrachtwagen kon je de woeste Serbick-vallei bereiken. De vrachtwagen-companies organiseerden daarop een wedstrijd voor truckers. Wie het eerst bij de Serbick aankomt, mag de BFD meenemen. De race kent geen regels, het is hard tegen hard. En dat geldt niet alleen voor de heenweg. Ook op de terugweg kun je de lading BFD kwijtraken aan teleurgestelde tegenstanders of rovers.

TRUCK TRAIL

Niet elke trucker mag aan de race meedoen. Alleen zij die een aantal races op een circuit en een aantal trials winnend afsluiten, verschijnen aan de streep. Hier lijkt Hard Truck ook gewoon op al die andere race-sims. Je kiest een truck, gaat aan de streep staan en probeert als eerste de finish te halen. Bij de trail moet je een circuit met obstakels zo snel mogelijk afleggen. Het draait hier vooral om stuurmanskunst.
Het racen in Hard Truck beviel me redelijk. Positief waren de uitstekende besturing, de uitgekiende AI (de tegenstanders snijden je constant af als je wilt passeren), de crashgevoeligheid van de trucks (ze kunnen zichtbaar kapot) en de weersomstandigheden

SLAK

Minder te spreken was ik over de snelheid van de trucks. Nu weet ik ook wel dat een truck niet harder kan dan ruim 100 km per uur, maar ik had af en toe het gevoel dat ik als een slak over de weg kroop.
Er zaten ook erg veel lange stukken in het parkoers, waardoor je soms een halve minuut lang rechtdoor reed. Gaap! Verder vond ik de graphics niet bijzonder. Met name de omgeving langs de baan is erg grof.
Desondanks loont het de moeite om goed je best toen, want als je aan de BFD-wedstrijd mag meedoen, barst het spektakel pas echt los. Hier is alles geoorloofd; rammen, snijden, botsen en ga zo maar door.
Het is ook deze BFD-match die Hard Truck boven het gemiddelde uit tilt.

POWER TIP

Haal alleen in op rechte stukken en maak daarbij eerst een afleidingsmanoeuvre.

RAPPORT

graphics	7⁵
geluid	8⁰
...ualiteit	8⁵
...baarheid	8⁵

+ Henk Wijngaard gevoel
+ Uitstekende besturing
+ Sterke AI
− Slakkengang

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1450
Systeemeisen: Pentium 166, 32 Mb RAM, 3Dfx-videokaart, geluidskaart, muis, Quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Pride Interactive
Distributeur: Mind Multimedia
Tel: 0317-422224

7⁸

Het rondscheuren in een truck kon me niet op alle fronten bekoren. Het ging me vooral wat te langzaam. De BFD-wedstrijd was echter erg lollig. Henk Wijngaard zal er zeker blij mee zijn.
J.J.



Een verwarmde grasmat in de tuin van je oma?

INSTALLATIETECHNIEK

Wat je later ook wilt gaan doen, met een opleiding installatietechniek kun je alle kanten op. Zo bestaat installatietechniek uit maar liefst acht vakgebieden (gas, water, sanitair, dakbedekking, centrale verwarming, luchtbehandeling, gas- en waterdistributie en kasverwarming). Hierbij heb je de keuze uit de meest uiteenlopende beroepen. Van installatiemonteur tot ontwerptechnicus. Van onderhoudsmonteur tot tekenaar. Ook lesgeven of een leidinggevende functie behoort tot de mogelijkheden. Wil je snel aan de slag? Dan kun je ook kiezen voor een beroepsbegeleidende leerweg, waarbij je afwisselend werkt en naar school gaat. Bovendien kies je met installatietechniek voor een fantastisch vak, met veel afwisseling en vrijheid. Regelmatig kom je in contact met klanten en













collega's. En steeds werk je aan iets anders, waar je direct resultaat van ziet. Dat kan bijvoorbeeld het technisch tekenen van een airco-installatie zijn, maar bij wijze van spreken zelfs het ontwerpen van een verwarmde grasmat in de tuin van je oma. Installatietechniek maakt het mogelijk. Dus of je nu VBO,

MAAKT HET MOGELIJK

MAVO, HAVO of VWO doet, installatietechniek heeft altijd een vervolgopleiding die precies bij jou past. Meer weten over de opleidingen die je kunt volgen voor installatietechniek? Bezoek dan onze website: www.olc.nl. Of kom naar een van onze Open Dagen bij jou in de buurt. Wil je weten waar en wanneer deze precies worden gehouden? Bel 0348-437458 of stuur je e-mail naar info@olc.nl.

www.olc.nl
0348-437458

Z.A.R.

Net nu Half-Life en Sin hebben laten zien dat het 3D-shooter genre nieuwe mogelijkheden biedt, komt er een belachelijk, achterhaald en stompzinnig spel als Z.A.R. uit. Slijp de messen en haal de guillotine maar vast te voorschijn, dit wordt slagerswerk!



HUILEN

Ik ben niet vaak helemaal laaiend of totaal vernietigend over een game, maar Z.A.R. slaat met het jaar 2000 voor de deur alles. Ik dacht eerst dat het om een grap ging of een soort old time arcade game, maar Z.A.R. is echt een serieus spel, dat tracht mee te concurreren in de keiharde wereld van de 3D-shooters. Tevergeefs, want dit is huilen met de pet op.

ROBOTS

In het jaar 2097 komen er aan het winnen van natuurlijke grondstoffen nauwelijks meer mensenhanden te pas. In een groot aantal geautomatiseerde fabrieken verspreid over meerdere planeten worden robots geproduceerd die deze taak hebben overgenomen. Ook de verwerking van de grondstoffen is geautomatiseerd. Speciale robots hebben tot taak nieuwe planeten te onderzoeken en tot mijnbouwgebieden te ontwikkelen. Als het systeem dat deze robots bestuurt wordt getroffen door een meteoriet, veranderen de zaken, en al snel blijkt dat de robots ook voor ander doeleinden worden geproduceerd. Ze gaan zich zelfs tegen de mensheid keren.
Aan jou, alias kolonel Hemrit, de taak alle vijandelijke robots naar de schroothoop knallen.

FLUT

Het spel zelf is een regelrechte Doom 2 kloon, of Rise Of The Triad kopie, alleen dan met 3D ondersteuning. OpenGl en D3D doen aardig hun best en de waterspiegelingen, de bergjes en lichteffekten van je wapens zijn aardig uitgewerkt. Maar als je die grafische opties kiest, krijg je meteen een hele hoop mist voor je kiezen. De rest (vijanden, wapens, spaarzame bomen) bestaan echter allemaal uit sprites. Waarschijnlijk konden die flut-programmeurs ook geen muren en plafonds bouwen want alles speelt zich af in open, wijdverspreide saaie, ongeïnspireerde omgevingen. De kleuren zijn saai, alles lijkt op elkaar. De omgevingen zijn vreselijk eentonig en de vijandelijke robots bestaan uit logge sprites die in grote brokken pixels voor je uit elkaar spatten.

KLAPPERPISTOOLTJES

Je begrijpt het al. Dit is dus echt troep. De diverse robots die je af moet knallen kunnen vaak zweven en zijn lastig te raken. Ook komen er uit het niets bommen en kogels op je af. Na vier keer geraakt te zijn ben je vaak al af.
Soms duik je onder water om je te verstoppen, maar daar gebeurt helemaal niets. Geen stroming, geen onderwater leven, niets.
Ook je schietgerei laat te wensen over. De wapens hebben we allemaal al een keer gezien en lijken zo bij elkaar geraapt uit alles wat Quake en Doom hebben voortgebracht. De impact is oké, maar het geluid dat je wapens voortbrengen lijkt meer op dat van klapperpistooltjes.

POWER TIP
Je hoeft zelfs niet te wachten tot deze game in de uitverkoopbak ligt.

RAPPORT

graphics	5°
geluid	5°
originaliteit	3°
speelbaarheid	3°

- Anno 1999 een Doom-Kloon uitbrengen?
- Low budget fed
- Achterhaald
- Domme gameplay

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79.95 Bfr.ca. 1450
Systeemeisen: Pentium 100, 16 Mb RAM, 30 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, double speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Auric Vision
Distributeur: Audax
Tel:0161-457623

4°

Z.A.R. staat naar mijn mening voor Zeer Achterhaalde Rotzooi. I rest my case.
JAN

RAPPORT

- graphics 7⁹
- geluid 7²
- originaliteit 7⁸
- speelbaarheid 8⁵

▲ Veel circuits

▲ Mooie nachtraces

▲ Uitdagend

▼ Wellicht te moeilijk voor beginners

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 109,95 Bfr.ca. 2000
Fabrikant: Eutechnyx/Infogrames
Distributeur: Infogrames
Tel:040-2393555

7⁹

C3 Racing is een zeer compleet spel. Veel circuits van behoorlijke lengte, een groot aantal auto's die uitgebreid zijn in te stellen, zichtbare en merkbare schade, aparte test tracks, een goede Arcade mode en zeer fraaie nachtraces. Kwa geluid en graphics wellicht niet de top maar zeker voor de meer ervaren gamers een zeer uitdagend racespel.

C3 Racing
Car Constructors Championship

De circuits in C3 Racing liggen verspreid over de hele wereld. Maar het zal je heel wat moeite kosten om in alle continenten als winnaar over de finish te komen.

VERTROUWDE OPZET

C3 Racing onderscheidt zich kwa opzet nauwelijks van de meeste andere racegames. In dit geval kun je spelen in de Arcade mode, Player mode en Championship mode.
In de Arcade mode is het de bedoeling steeds meer circuits 'te ontsluiten'. Je begint in Peru of Afrika en zolang je maar blijft winnen komen steeds meer circuits in andere landen en werelddelen beschikbaar.
In de Player mode kun je het opnemen tegen een andere speler of in je eentje proberen een zo goed mogelijke tijd neer te zetten.
De Championship mode is natuurlijk de race-sektie waar het allemaal om draait, het begint allemaal vrij eenvoudig maar al snel zul je er achter komen dat C3 Racing allerminst een makkelijk spelletje is.

STAPJE VOOR STAPJE

De Championship mode is verdeeld in vier klassen: GTI Amateur, GTI Pro, High Performance Amateur en High Performance Pro. Je start in de GTI Amateur klasse en je kan dan kiezen uit twee wagens. De bedoeling is zoveel punten te verzamelen dat je na vijf races bovenaan staat waarna je door mag naar de volgende klasse. Mocht dat niet meteen lukken dan heb je wellicht wel genoeg punten gescoord om een betere auto te kunnen kiezen, waardoor het makkelijker wordt om in een volgende poging alsnog die eerste plaats te halen.
Deze opzet wordt de gehele Championship gehandhaafd. Beland je in de GTI Pro klasse dan begin je met een reeds geselekteerde auto (geen keuze dus) waarmee je moet proberen na tien races bovenaan te eindigen.
Dat zal zeker niet meteen lukken, maar wellicht heb je wel genoeg punten verzameld om een betere auto te kunnen kiezen waarmee het allemaal ietsje makkelijker gaat. Misschien lukt het om met deze wagen wel bovenaan te eindigen, of heb je na de tien races genoeg punten verzameld om een nog betere wagen te krijgen en kun je het opnieuw proberen.
Op deze manier moet je dus stapje voor stapje trachten verder te komen met als uiteindelijk doel winnaar te worden in de High Performance Pro klasse.
Eenvoudig zal dat niet zijn, dat was in ieder geval mijn ervaring.

ROME BIJ NACHT

Sterke punten van C3 Racing zijn de grote hoeveelheid tracks (30 verschillende) en de eerder genoemde, uitdagende opzet van de Championship mode.
Ook grafisch kent C3 Racing een aantal fraaie staaltjes zoals de weersomstandigheden en met name de lichteffekten in de nachtraces. In het pikkedonker ben je voor je zicht alleen maar aangewezen op de lichtbundels uit je koplampen en vooral in nachtelijk Rome levert dat fraaie beelden en spannende races op.
Alleen de wagens hadden wat mij betreft wel wat strakker gemodelleerd mogen zijn.
De besturing is zeer behoorlijk en instelbaar, hoewel ik persoonlijk alleen maar echt lekker reed in de meest agressieve stand. Jammer daarbij is dat je nauwelijks onderscheid in rijgedrag merkt tussen de verschillende auto's en dat het ook vrijwel niets uitmaakt of je over asfalt, klinkers of bosweggetjes aan het scheuren bent.

POWER TIP

Beland je in ... druk ... op de R1-toets ... wordt je ... gezet.

Vette Skala in de jungle

Grafisch vond ik de wagens niet optimaal.

Direct view geeft de snelheid goed weer

Chaos in de tunnel

Ken je Steve Yzerman? Hij werd in 1998 gekozen tot Most Valuable Player van de Stanley Cup. Mede daarom heeft Acclaim Sports hem vastgelegd om zijn naam te verbinden aan NHL Breakaway. Een goed begin is het halve werk noemen we dat.

NHL BREAKAWAY 99

RAPPORT

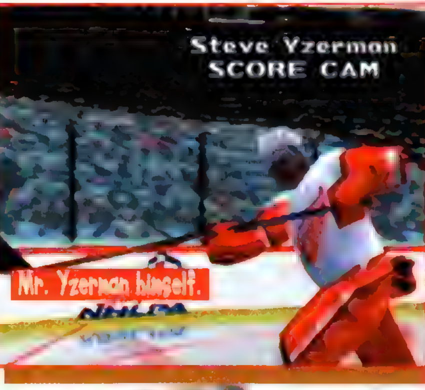
graphics	6^{8}
geluid	7^{5}
originaliteit	7^{5}
speelbaarheid	7^{2}

- ▲ Realistische gameplay
- ▲ Hard tegen hard
- ▼ Matige graphics
- ▼ Yzerman lult maar wat

NINTENDO 64
Prijs: ƒ 149,95 Bfr.ca. 2700
Fabrikant: Acclaim
Distributeur: Infogrames
Tel:040-2393555

7^{3}

Aktie als een gletsjer? Ja whatever. Het is goed met die ouwe Yzerman. Waarschijnlijk heeft ie lekker zijn bankrekening kunnen spekken door zijn fotootje op de voorkant van het hoesje te zetten, maar dat soort details maken een echte ijshockey game niet tot een topper. Maar toppertje of niet, voor de echte NHL liefhebber is deze game zeker de moeite waard.
Boris



Mr. Yzerman himself.



Daar staat een verdediger half te maffen!

AKTIE ALS EEN GLETSJER

"Het spel moet echt zijn en de aktie op het ijs van dit spel is zo echt als een gletsjer", aldus mr. Yzerman in het voorwoord van de handleiding.

Zo echt als een gletsjer dus. Nou als je het mij vraagt zijn ze een beetje lau geworden daar bij Acclaim want waar heeft die gast het over? Als hun Most Valuable Player niets echters kan bedenken dan een gletsjer dan belooft dat weinig goeds voor de ijshockey-aktie van NHL Breakaway 99.

Anyway, Ik voelde dus al nattigheid na het lezen van die handleiding en dat mijn voorgevoel me niet in de steek had gelaten, merkte ik toen ik de game opstartte en een vriendschappelijk potje tegen de computer speelde.

Geen aktie als een gletsjer dus, zoals ik al vermoedde maar aktie als een pak voetbalvla met PSV smaak.

DETAIL

Het probleem was niet zozeer de gameplay op zich want daar valt best mee te leven. De controls zijn simpel en ik had geen enkel probleem om een paar goals te scoren of met mijn team een beetje druk te zetten op de tegenstander.

De problemen komen pas kijken bij de graphics. Die zijn niet oké; het publiek is lelijk gemaakt en ook de mannetjes die op de bank zitten, bestaan uit gewone platte bitmapjes. De spelers zelf zijn best mooi 'gemodeld' maar ze hebben allemaal hetzelfde gezicht en hun animatie laat wel heel erg veel te wensen over.

De camera blijft zover uitgezoemd dat je weinig van de spelers ziet en dat gaat ook nog eens ten koste van de aktie. Een groot gedeelte van de wedstrijd speelt zich voor de goal af en als daar twee aanvallers, drie verdedigers en een keeper rondschaatsen dan stel ik toch wel prijs op wat detail.

BODY-CHECKEN

Tot zover de graphics, nu even iets heel anders. Bij NHL Breakaway heb je namelijk de beschikking over alle spelers van de NHL en ook nog alle spelers van de grote landenteams.

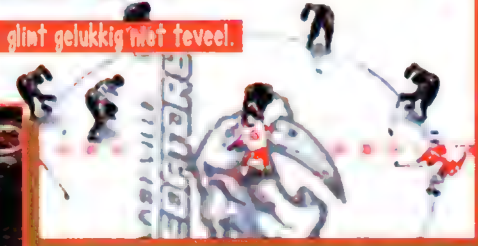
Elke speler heeft zijn eigen statistieken die een grote rol spelen in de wedstrijd.

Als een kleine, lichte speler een grote brede gast bodycheckt dan gaat die grote gast dus niet neer. Andersom kun je die kleine gast van de boarding schrapen als ie gecheckt wordt door een brede tegenstander.

Een leuk detail daarbij is dat je je helm en je stick kunt verliezen als je een stevige ros krijgt. Dat betekent trouwens niet dat je niet kunt doorspelen want ook zonder helm en stick kun je nog wel een aanvaller tegen het ijs werken, alleen is de kans op een blessure dan erg groot.

DUS...

Zoals altijd het geval is met sportgames, zijn ze het leukst om te spelen tegen vrienden. En ondanks dat je de mogelijkheid hebt om een heel seizoen te spelen, alleen de playoffs af te werken of lekker te oefenen in het nemen van vrije schoten, gaat er niets boven een toernooitje met een aantal van je homies. Als je deze wijze raad ter harte neemt dan beloof ik je, ondanks de magere graphics, een aantal gezellige avonden met NHL Breakaway 99.



Het ijs glimt gelukkig niet teveel.



Maak je breed Curtis



Die puck ligt niet lekker om te schieten.



Door z'n benen!

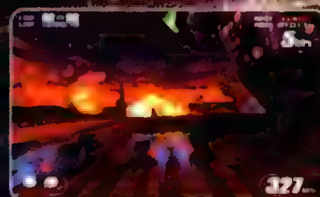
PLAYSTATION VERSION
FEATURES MUSIC BY

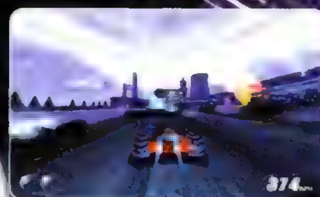
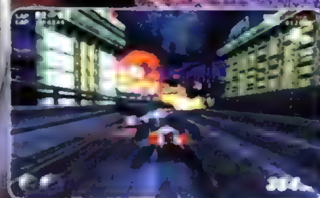
APHRODITE
ASHLEY BEEDLE PRESENTS
THE USCHI CLASSEN BAND
DANMASS
ED RUSH & NICO
EZ ROLLERS
FATBOY SLIM
FREESTYLES
HOAX
LES ROSBIFS
PASCAL
PRESSURE RISE
RATMAN

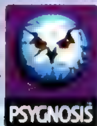
rollcage

"...EVERY RIGHT-THINKING PLAYSTATION OWNER WILL WANT A COPY OF THIS. GUARANTEED"

- OFFICIAL PLAYSTATION MAGAZINE (UK) - ISSUE 41 / JANUARY 1999





MORE INFORMATION CAN BE FOUND AT
www.rollcage-game.com
www.psygnosis.com





Over één ding waren Skate en ik het altijd eens: Fifa had de mooiste graphics, Actua de beste gameplay. Fifa 99 kende echter een bijna perfekt totaalpakket. Als Gremlin de gunsten van de voetbalfans niet wil kwijtraken, zal het dus wat aan de beelden van AS gedaan moeten hebben.



SPEELT ALS EEN TIET

Laat ik de spanning maar niet langer opvoeren. Actua Soccer 3 ziet er gelikt uit! Eindelijk mag je wel zeggen, want de delen 1 en 2 uit de Actua-serie speelden als een tiet, maar behoorden grafisch gezien tot de middenmoot.
De programmeurs van Gremlin hebben zich deze kritiek behoorlijk aangetrokken en besloten AS 3 van scratch op te bouwen. Na een jaar ploeteren, kwamen ze op de proppen met een hagelnieuwe 3D-engine plus een zeer realistisch motion capture-systeem. Het effekt is duidelijk zichtbaar. De spelers en scheidsrechters bewegen zich naturel over het scherm. Pijnlijk getroffen spelers rollen prachtig over het veld, een omhaal ziet er atletisch uit en de goals worden aanstekelijk gevierd. De graphics zijn bij een resolutie van 800 x 600 zeer scherp. Desondanks wordt de Fifa-standaard net niet gehaald, daar is het allemaal net wat gladder en zijn de spelers ronder van vorm. Nogmaals, het gaat hier maar om hele kleine verschillen, dus hulde aan de mannen van Gremlin.

NATTE BROEK

Actua Soccer 3 blinkt uit in mogelijkheden. Noem maar een cup, competitie, club of speler, en hij zit in dit spel. In totaal heeft Gremlin 450 internationale teams, 10.000 spelers, 25 competities een handjevol cups en de 32 beroemdste stadions in het spel weten te proppen.
En alles is aanpasbaar. Van het weer, tot de taktiek, en van een competitie tot de opstelling. Als je wil kun je zelfs een eigen elftal met louter toppers vormen. Eentje waar zelfs de patserige bazen van Lazio Roma of Inter Milaan een natte broek van krijgen.

GAMEPLAY

De gameplay van Actua Soccer 1 en 2 was de beste die je in het voetbalsim genre kon vinden, tot Fifa 99 een nieuwe standaard zette. Na een paar dagen spelen, eindigt de strijd tussen AS 3 en Fifa 99 wat mij betreft in een gelijkspel.
Beide spellen kennen een soepele gameplay met slechts enkele kleine minpuntjes. Bij AS 3 lagen die minpuntjes vooral bij het dribbelen en het verdedigen. Bij het dribbelen is het lastig de bal aan de voet te houden, je loopt hem zo voorbij. En bij verdedigen flits de gele cirkel nogal snel van speler naar speler. Hierdoor maak je regelmatig een sliding met de verkeerde knaap.
Ook vond ik het produkt her en der wat slordig afgewerkt. Zo doet de keeper bij elke uittrap alsof hij de bal wil uitrollen en zijn er maar drie of vier scoringsdansjes. Verder is een aantal namen verkeerd gespeld, gaat de bal vaak niet over de achterlijn, terwijl hij dat wel hoor te doen, lopen de spelers soms door elkaar heen en is de keeper in een 1-tegen-1 duel niet te passeren.
Laat je echter niet in de war brengen door deze kleinigheidjes, AS 3 is gewoon dope, een recensent moet echter altijd wat te zeiken hebben.

RAPPORT

graphics	8,5
geluid	8,5
originaliteit	8,5
speelbaarheid	9,0

- ▲ Eindelijk fraaie beelden
- ▲ Gameplay is als vanouds
- ▲ Plenty mogelijkheden
- ▲ Lekkere sound

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 89,95 Bfr. ca. 1625
Systeemeisen: Pentium 166, 16 Mb RAM, 3Dfx-videokaart, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95/98.
Fabrikant: Gremlin
Distributeur: Homesoft/ GT Interactive
Tel: 023-5311241

8,7

Actua Soccer 3 of Fifa 99, het is mij om het even. Oké, Fifa 99 kreeg een iets hoger cijfer, maar de verschillen zijn minimaal. En Actua Soccer 3 heeft wel meer mogelijkheden. J.J.

Ai, Dennis kunnen we de eerste weken afschrijven.

Maar scheids, hij struikelde over die grasspriet.

Zit er geen net achter dat doel?

Met excuses aan onze lezers in Eindhoven en omstreken.

Bergkamp controleert.

Kleefvast.

actua SOCCER 3

preview

Running Wild

RAPPORT

graphics	6^0
geluid	6^2
originaliteit	6^6
speelbaarheid	6^2

- Lekker snel
- Weinig parcours
- Oogt grof
- Korte levensduur

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 114,95 Bfr. ca. 2100
Fabrikant: 989 Studios
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720

6^1

Running Wild is gericht op een jongere doelgroep, maar ik heb het gevoel dat de makers de skills van de kids van tegenwoordig zwaar onderschatten. Het is allemaal dan ook eventjes leuk, maar ook geen minuut langer.
SKATE

Racen met wagens, skateboards en andersoortige voertuigen kenden we al, maar te voet, en dan nog met dieren ook… da's toch wel different koek. Running Wild is een variatie op al het voorgaande, maar of hardlopen veel spektakel brengt?

EEN BEESTACHTIGE LINE-UP

In deze game heb je te maken met een zestal verschillende beesten die het op evenzoveel tracks tegen elkaar moeten opnemen.
Zo kun je kiezen uit Brazz (een zebra), Gwynne (konijn), Boris (olifant), The General (steenbok), Coronado (stier) en Mei Ling (wasbeer). Met allemaal hun eigen kwaliteiten dienen ze zo snel mogelijk door onder andere een vulkaangebied, een stad, een woestijn en de zuidpool te sprinten.
Een clean fight is er overigens niet bij, daar je elkaar flinke beuken kunt geven. Zo is de ijzersterke, doch trage Coronado moeilijk van de weg te drukken, en is hij in staat om je een flinke optater te geven die je behoorlijk terugwerpt in het peloton.

Springen maar meisje.

De slappere Mei Ling daarentegen moet het niet van haar vuisten, maar van haar loopvermogen hebben.
Daarbij komt ook nog dat er op de parcours nogal wat powerups aanwezig zijn, waarmee je je tegenstanders flink dwars kan zitten. Verder bevinden zich op de wegen her en der vervelende obstakels (vuurbollen, hekken, struiken etc.), maar ook groene pijlen die ervoor zorgen dat je extra vaart meekrijgt. Ook vliegen er allerlei speciale items in de lucht die je tijdelijk groter, onzichtbaar of supersnel kunnen maken.

ZES IS SCHAARS

Je kunt aan de haal in de Time Trial, de Challenge-, de Circuit- en de Vs. mode. Vaag is wel dat de Circuit- en Challenge mode nauwelijks van elkaar verschillen; in de eerste ren je voor punten en ben je na vier races klaar, terwijl de tweede wat uitgebreider is, en je hier uiteindelijk twee extra parcours en geheime characters kunt behalen.
De Challenge mode is dan ook verreweg de meest interessante van de vier. Je begint tegen de andere vijf characters op vier beschikbare parcours standaard in de Easy mode, en wanneer je na die vier wedstrijdjes als eerste uit de bus komt, beland je in een moeilijkere mode met lastigere obstakels waar je ook nieuwe tegenstanders tegenkomt.
De twee nieuwe werelden die hierbij vrijkomen zijn een leuke bijkomstigheid, maar toch is een totaal van zes levels is eigenlijk aan de schaarse kant. Zeker wanneer je nagaat dat ik hiermee de game in niet minder dan drie uurtjes uitgespeeld had.
En aangezien de grafische kwaliteit van Running Wild niet al te hoogstaand is (met bijzonder grote pixels), moet ik concluderen dat na een paar uur intensief spelen de koek toch wel érg snel op is. Daar kunnen de grappige cartooneske poppetjes die met soms duizelingwekkende snelheden over de tracks sprinten niets aan veranderen.


Sexy hoor, die laklaarzen.

POWER TIP

Houd de handige tips in de gaten die je voor het begin van elke race in de schoot geworpen krijgt. Deze worden belangrijker naarmate je verder komt.



Onze stier aan het Mexicaanse bier.


Zeg beertje, trek dat jurkje eens omlaag.


Cor ziet sterretjes.


Dit vuurbolletje dient ontweken te worden.

Dolle Dries glijdt er op los.


Zesde? Toch maar wat harder sprinten.

X-Games Pro Boarder

Er zit heel wat kaf tussen het koren in het snowboard genre maar met X-Games Pro Boarder heeft Radical Entertainment stoere shit afgeleverd.

RAPPORT (PC)
- graphics: 9,0
- geluid: 7,5
- originaliteit: 7,5
- speelbaarheid: 8,5

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 2100
Fabrikant: Radical Entertainment
Distributeur: Electronic Arts
Tel: 00800-94055555

8,1

Pro Boarder is een zeer degelijke snowboard game. Het spel is redelijk compleet, de graphics zijn mooi en mede dankzij de snelheid voelt het spel goed aan. En dat laatste is natuurlijk waar het allemaal om draait in een sportgame.
BORIS

GENADE

In Pro Boarder kun je aan de slag met acht echt bestaande snowboarders en het geheel gaat vergezeld van een soundtrack die je buren zullen doen smeken om genade terwijl jij de stereo nog wat harder zet.
Een van de beste dingen aan Pro Boarder is de manier waarop de difficulty level is geregeld. Je begint als amateur en naarmate je meer speelt, word je een pro. Het goede eraan is dat dit systeem heel natuurlijk aanvoelt, alsof je een hele prestatie hebt geleverd als je pro hebt gehaald. Op zich valt dit wel mee want het spel is niet heel erg moeilijk. De besturing lijkt sterk op die van Cool Boarders 1 en die voelde heel natuurlijk aan.

GEEN GRENZEN

Jammer genoeg zijn er niet al te veel moves en die er wel zijn, kon ik nu niet bepaald wereldschokkend noemen.
Pro Boarder heeft zonder twijfel een van de indrukwekkendste scenery's ooit. Het berglandschap is om je vingers bij af te likken en het is helemaal niet altijd noodzakelijk om op een bepaald parcours te blijven. Integendeel zelfs. Er is een berg die je helemaal zelf mag verkennen. Er zijn geen grenzen! Je kunt de omgeving naar hartelust bekijken en ondertussen nog hier en daar een springschansje of een slalommetje pakken.

Don't try this at home.

Wat een stadion, wat een sfeer.

Zo, dit hek is weer eens goed geschuurd.

Hier krijg je het toch wel warm van, niet?

Volgens de makers van Pro Boarder moet de PlayStation-versie net zo goed zijn als z'n PC broertje. Let's find out!

MAGER

Wat gelijk opvalt aan de PSX-versie, is het feit dat de graphics oké zijn maar de framerate werkelijk dramatisch is. En hoe mooi de sneeuw texture ook is, zo lelijk ziet de lucht eruit.
Pro Boarder is een snowboard game voor snowboarders. De gear, de characters en de boards; het is allemaal echt.
Daarnaast is minstens de helft van de CD gebruikt voor snowboardfilmpjes en de soundtrack. Dat ziet er allemaal perfekt uit trouwens, maar al die extra Mb's die nodig zijn voor de FMV's en de gitaren van NOFX en Foo Fighters hebben flink wat ruimte van het spel afgesnoept. Er zijn namelijk maar negen parcours!
Vergelijk dat eens met Cool Boarders 3.

RAILSLIDE

Als ik zo de reakties pijl van mensen die deze game op de PSX gespeeld hebben dan zijn ze bijna unaniem van mening dat het een koel spel is dat echter nogal wat minpuntjes kent.
Persoonlijk heb ik me het meest geërgerd aan de railslide. Die is zo ongeloofwaardig. Je hoeft maar met je board in de buurt van de rail te komen of je zit er al op en dan ga je altijd met dezelfde snelheid over de rail. Dat is natuurlijk volkomen belachelijk.
Al met al stelt X-games Pro Boarder op de PlayStation een beetje teleur. Heel jammer.

Handig die heli, hoef ik niet naar boven te lopen.

Ahhh, de frisse alpenlucht.

RAPPORT (PlayStation)
- graphics: 6,4
- geluid: 9,0
- originaliteit: 7,5
- speelbaarheid: 6,0

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 114,95 Bfr. ca. 2100
Fabrikant: Radical Entertainment
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720

7,2

Ik denk dat Pro Boarder een hoge score zou halen op de 'soundtrack of the year awards', als die zou bestaan, maar jammergenoeg voor Radical Entertainment en alle snowboard fans van Nederland is dat toch niet wat een spel tot een hit maakt.
BORIS

Big Race USA

Big Race USA is de eerste pinballgame waarmee je via internet head-to-head tegen elkaar kunt spelen.

PINBALL-HANDLEIDING

Big Race USA is absoluut een hele vette flippergame. Als ik alle mogelijkheden van BRU moet gaan beschrijven, heb ik een compleet nummer nodig want er is belachelijk veel mogelijk in dit spel.
Het is zelfs 'zo erg' dat je bij BRU een echte handleiding krijgt. En smijt dat stuk papier nou niet meteen stoer weg, want je hebt hem echt nodig als je alle onderdelen van de kast wilt leren kennen.

SPEEDWAY MANIA

De kast waarmee je begint in BRU is eigenlijk het beginpunt voor een lange trip langs verschillende steden in de VS. Je moet hiervoor (goed mikken) de zogenaamde City mode aktiveren. Via die City mode kun je van New York naar San Fransisco flipperen, oftewel van de West- naar de Oostkust. Vandaar dus ook de naam Big Race.
Bij elke stad neemt de kast het uiterlijk van de desbetreffende stad aan. En daar houdt het niet bij op. Onderweg kun je aan allerlei andere challenges meedoen. Zo heb je de Speedway Challenges, de Speedway Mania, Jay Secret Stash, Police Chase Frenzy, Duels enz. enz.
Echt, deze pinballgame zit vol met sub-games. Na een paar uur had ik ze nog lang niet allemaal gecheckt.
De kast(en) van BRU zien er strak uit. De glimmende bal en de schaduwwerking maken het flipperen ook zeer realistisch. Je kunt de kast optimaal instellen. Van de moeilijkheidsgraad tot de flippersnelheid en de kaatssnelheid van de ramps, it's all up to you.
Verreweg het meest speciale aan BRU is de Head-to-Head Multiplayer mode. Eindelijk kun je nu via internet samen met je neef uit Texas flipperen. En dat is in dit genre nog niet eerder vertoond.

RAPPORT

graphics	8^{0}
geluid	8^{0}
originaliteit	8^{5}
speelbaarheid	9^{0}

+ Mooie kasten
+ Head-to-Head
+ Realistisch
− Zeer lange installatietijd!

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79,95 Bfr.ca. 1450
Systeemeisen: Pentium 90, 16 Mb RAM, SVGA, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Pro Pinball/Empire
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

8^{4}

Big Race USA is een uitermate uitdagende pinballgame vol subgames. De Head-to-Head Multiplayer mode maakt het zelfs een uniek spel. Ik zou zo zeggen: 'hit the road!'
J.L.

Hit the road

Big Race USA zit vol met sub-games.

Een ritje door New York.

3D Ultra Pinball Turbo Racing

Optiescherm.

Kleine kasten.

In de Pit.

De 3D Ultra Pinball-serie doet het goed bij de pinballfans. De games zijn origineel en uitermate verslavend. Geldt dat ook voor Turbo Racing?

NASCAR

Het draait in Turbo Racing om de Amerikaanse Nascar racecompetitie. En afgezien van de crashes zijn alle facetten van Nascar-racing op vindingrijke wijze in dit flipperspel verwerkt.
Zo moet je eerst op de 'trainingskast' je plaats op de grid verdienen. Daarna mag je, op de 'wedstrijdkast', aan de echte race meedoen. In de 'pitkast' kun je aan de auto sleutelen. Elke ramp staat voor een bepaald deel van de auto. Hoe meer je tegen die ramp schiet, hoe beter dat onderdeel ingesteld wordt.

FLIPPEREN OP TIJD

Bij TR diende ik voor het eerst in mijn leven op tijd te flipperen. De races in de 'wedstrijdkast' duren namelijk een bepaald aantal ronden (instelbaar). Als de wedstrijd voorbij is, stopt het flipperen ook. Verder ga je in TR niet voor de hoogste score, maar speel je om jouw auto zo hoog mogelijk op de ranglijst te krijgen.
De aanpak van TR zorgt er voor dat je heel anders gaat flipperen. Een beetje voorzichtig de kast verkennen of domweg de bal heen en weer schieten, heeft bij TR geen nut. Je behaalt er te weinig punten mee. Je zult echt met beleid moeten gaan spelen: eerst met de flipper de bal vasthouden, vervolgens je doel uitkiezen en dan pas knallen.

WEINIG AKTIE

Feitelijk kent TR dus een dubbele uitdaging. Aan de ene kant moet je een race winnen, aan de andere kant vallen er nog steeds extra- en multiballs te verdienen.
Ik vond de game alleen af en toe erg simpel. Dit komt vooral omdat de 'kasten' in TR niet erg groot zijn. Dit maakt het vrij makkelijk om de bal in het spel te houden.
Daarnaast kennen de kleine 'kasten' weinig aktie. Her en der beweegt wel wat, maar in principe mik je steeds op dezelfde ramps. Wat dat betreft viel er op de oude kasten uit de 3D Ultra Pinball-serie meer te beleven.

Pinball Arcade
GOLDEN VERSION

Wist je dat flipperkasten al ruim vijftig jaar bestaan. Als je me niet gelooft, moet je Pinball Arcade, Golden Version maar eens spelen.

OUDE SHIT

Pinball Arcade, Golden Version neemt je mee op een reis door de tijd. In totaal bevat het spel zeven kasten. De eerste kast stamt uit 1931 en heet **Baffle Bal**. Het is een houten bord zonder flippers. Je kunt de bal alleen maar wegschieten en vervolgens hopen dat het ding in een vakje met veel punten valt. Meer een geluksspelletje dus. **Humpty Dumpty** uit 1947, is ook van hout, maar het spel heeft wel (acht!) flippers. Die zitten echter aan de zijkant van de kast. Doel is de bal steeds zo hoog mogelijk te houden, want eenmaal beneden, heb je er geen invloed meer op. Ernstig verslavend! De derde kast, **Knock Out** uit 1950, heeft de flippers op de juiste plaats, maar ze zijn vrij klein. Om te voorkomen dat je bal meteen wegvalt, wordt het gat eerst met een wandje afgeschermd. Als je de bal tegen een bepaalde ramp schiet, klapt de wand weg. Flippen wordt dan tricky. De vierde kast, **Slick Chick** uit 1963, kent ook mini-flippers. Het gat is echter kleiner, zodat de bal niet zo snel verdwijnt. De kast kent helaas weinig aktie.

SOEPELE SHIT

In **Spirit of 1976**, hebben de flippers normale lengte. De zijkanten van de kast zijn nu open en het is mogelijk om met meerdere mensen tegelijk (na elkaar) te spelen. **Haunted House** uit 1982, komt in de buurt van de hedendaagse shit. De kast is van glas, kent een tweetal sub-games, een digitale sound en twee paar flippers op de bekende plaatsen. De laatste kast, **Cueball Blizzard**, zou zelfs als op zichzelf staande pinballgame niet misstaan. De kast zit vol met geinige sub-games, multiballs en extra balls. Ik heb er uren lol mee gehad.

Knock Out.

RAPPORT

graphics	8,1
geluid	8,4
originaliteit	8,8
speelbaarheid	7,2

▲ Originele aanpak

▲ Dubbele flipperlijn

▼ Kleine 'kasten'

▼ Statische aktie

PC CD-ROM
Prijs / 49,95 Bfr.ca. 900
Systeemeisen: Pentium 133, 16 Mb RAM, 3Dfx-videokaart, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Sierra
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-5530130

8,1

Het concept van Turbo Racing is origineel en zeer uitdagend, de uitwerking is iets minder geslaagd. Zo zijn de 'kasten' wat aan de krappe kant en is de aktie te statisch.
JJ

RAPPORT

graphics	8,5
geluid	8,0
originaliteit	9,0
speelbaarheid	9,0

▲ Oude shit is cool

▲ Ernstig verslavend

▲ Oude sounds

▲ Lang speelbaar

PC CD-ROM
Prijs: / 59,- Bfr.ca. 1100
Systeemeisen: Pentium, 16 Mb RAM, 3Dfx-videokaart, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Microsoft
Distributeur: Microsoft
Tel:020-5001005

8,6

Pinball Arcade, Golden Version is absoluut geen stoffige pinballgame. Grafisch gezien ziet het er erg mooi uit en de gameplay verloopt bij alle kasten zeer soepel. Flipper-Fun verzekerd!
JJ



Origineel concept.



Cueball Blizzard.

Baffle Ball.

Spirit Of 1976.

BUIG VOOR MIJN BALLEN

Alle Europese voetbal clubs, alle seizoenen, alle formaten.















Player Manager 98/99

Begrijp de titel van deze game niet verkeerd. Je volgt het spel echt de hele tijd met je aars op de stoel. PM 98/99 is namelijk een voetbalmanagersim, en geen slechte ook. Producent ANCO slaagde er in de speler zeer veel invloed op het spel te geven. Meer dan ik bij andere managersims gewoon ben. Zo kun je in PM voetballers afzonderlijk trainen, tijdens de wedstrijden constant van alles en nog wat veranderen en met behulp van een soort zoekprogramma gericht naar een bepaald type speler zoeken.
Ik had soms echt het gevoel dat ik in die dug-out zat. Alle wedstrijden van jouw club verschijnen op je beeldscherm, hetzij in beeld, hetzij als commentaar.

J.J.

Play Manager • PC CD-ROM • Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca.1800 • Fabrikant: Anco • Distributeur: Global Distribution • Tel.010-4166416

GRAPHICS: 7,5 **GELUID:** 8,0 **ORIGINALITEIT:** 8,5 **SPEELBAARHEID:** [illegible]

Top Gun Hornets Nest 2

Topgun 2 kent een Multiplayer-mode, instant action en missies. Kies je voor instant action dan kun je meteen van knallestein gaan boven Irak, Siberië of Columbia met aktie die tot de vetste in dit genre gerekend kan worden.
De missies zijn een soort adventure en, net als de instant action-mode, volstrekt lineair. Haal je missie 1 niet, dan kun missie 2 ook wel vergeten. Gezien de grote hoeveelheid vijanden vrees ik dat veel gamers regelmatig in een missie vast komen te zitten. De hoge moeilijkheidsgraad van de battles maakt TG 2 aan de andere kant weer erg uitdagend.
Grafisch gezien viel TG 2 wat tegen, maar dit kan te maken hebben met het feit dat ik het spel in 640 x 480 resolutie moest spelen, want de game weigerde in 1024 x 768 te draaien. Terwijl ik toch een vette 333 bak heb met alles er op en er aan. Heel vreemd.

J.J.



Top Gun 2 • PC CD-ROM • Prijs: ƒ 99.95 Bfr.ca.1800 • Fabrikant: Microprose • Distributeur: Homesoft/GT Interactive • Tel. 020-5350130.

GRAPHICS: 8,0 **GELUID:** 7,5 **ORIGINALITEIT:** 8,0 **SPEELBAARHEID:** [illegible]

Viper Racing • PC CD-ROM • [illegible]

GRAPHICS: 7,0 **GELUID:** 9,0 **ORIGINALITEIT:** 7,5 **SPEELBAARHEID:** [illegible]

Viper Racing



Viper Racing moet volgens Sierra geschikt zijn voor zowel de simals arcade racefans. Maar naar mijn mening is VR gewoon een moddervette arcadegame en een matige sim.
Zo merkte ik nauwelijks verschil tussen het racen in de Arcade mode en de Sim mode. Verder viel er weinig te sleutelen en vielen de statistieken tegen. Ik kreeg daardoor nooit het gevoel dat ik met iets serieus bezig was. Ik scheurde er gewoon lekker op los.
En dat is nu juist de sterke kant van de arcade. Over die mode ben ik dan ook zeer tevreden. De besturing van de wagens heb je zo door en het gevoel van snelheid is enorm. Verder zijn de crashes erg spectaculair en is de AI van de tegenstanders behoorlijk pittig.
De Careermode is in de arcade erg uitdagend. Hoe hoger je eindigt, des te meer prijzengeld je krijgt. Met dat geld kun je weer goodies voor je wagen kopen.

J.J.



World War II Fighters • PC CD-ROM • [illegible]

GRAPHICS: 8,5 **GELUID:** 8,0 **ORIGINALITEIT:** 7,5 **SPEELBAARHEID:** [illegible]

World War II Fighters



In WW II Fighters staan zeven topvliegtuigen tot je beschikking die in de periode 1940-1945 het Europese luchtruim onveilig maakten.
Je kunt kiezen voor een sappige dogfight, die je zo moeilijk voor jezelf kan maken als je wilt. De missies zijn iets lastiger. Ook bestaat er de mogelijkheid om complete campagnes af te werken, en natuurlijk is er een Multiplayermode.
De vliegtuigen zijn bijzonder gedetailleerd en scherp en als je een kist neerknalt, zie je mooie vuurballetjes uit het vliegtuig komen. De explosie die volgt op een crash is helemaal een plaatje.
De kisten vliegen lekker maar helaas duurde het soms lang voor ik een vijand binnen bereik had. En als ik er dan eentje in mijn vizier kreeg, was het bijzonder lastig om 'm neer te halen.
Vermoedelijk gaat het beter als je veel speelt en de sim echt goed leert kennen.

J.J.



shortcuts

GAG

Adventures zijn bijna altijd bloedserieus. GAG is hierop een uitzondering.



Jij speelt de zwaar oversekste Gary Tusker in een typisch click-and-drag adventure. Dat betekent dus veel klikken, dingen in de inventaris stoppen en er weer uithalen, met voorbijgangers praten, heen en weer lopen en naar (softporno) cutscenes kijken. Gelukkig waren de producenten zo slim om er ter afwisseling een aantal subgames in te stoppen. Je kunt o.a. een paar minuten relaxt shooten en de pornovariant van Tetris spelen.
GAG is netjes uitgewerkt. De muis verandert duidelijk van vorm als er wat gedaan kan worden. Daarnaast is de inventaris de duidelijkheid zelve; één klik met de rechtermuis en je zit er in. Verder zien de graphics er fraai uit. Of je de humor (en de naakte babes) kan waarderen, kan ik niet bepalen. Als je echter van Naked Gun houdt, zit je volgens mij wel goed.

J.J.

[illegible]

GRAPHICS: 8,0 **GELUID:** 7,5 **ORIGINALITEIT:** 8,0 **SPEELBAARHEID:** [illegible]

All Star Tennis 99



De tennisgame van de sterren komt vlak na de PSX-release op de N64 uit, en doet dat op een manier waar ik niet kapot van ben. Daar dit type games nogal schaars is op deze console (wat zeg ik, volgens mij is dit de eerste), had ik namelijk vrij hoge verwachtingen van het spel waarin onder andere Michael Chang, Richard Krajicek en Jana Novotna mogen schitteren.
En wat blijkt nu: het is gewoon een doodordinaire conversie van de PlayStation-game. De ongepolijste graphics, de niet al te prettige besturing en belachelijke Special FX bij het maken van een bijzondere slag bezorgen me gemengde gevoelens bij het spelen van AST 99. Kom op zeg, uit zo'n 64-bit machine valt naar mijn idee veel meer te halen! Middelmaat ten top dus.

SKATE

All Star Tennis 99 • Nintendo 64 • Prijs: f 139,95 Bfr.ca.2525 • Fabrikant: Ubi Soft • Distributeur: Ubi Soft • Tel. 035-5288807

GRAPHICS: 6,0 **GELUID:** 6,5 **ORIGINALITEIT:** 6,0 **SPEELBAARHEID:** [illegible]

[illegible]

GRAPHICS: 3,0 **GELUID:** 6,0 **ORIGINALITEIT:** 5,0 **SPEELBAARHEID:** [illegible]

PIRATES
CAPTAIN'S QUEST



Discovery Channel is al jaren indrukwekkend bezig als het gaat om onderhoudende, edukatieve maar tegelijkertijd spannend televisiedokumentaires. Maar ze moeten nu niet opeens proberen spelletjes te maken.
Pirates is niet alleen te kinderachtig, maar biedt met name veel te weinig gameplay en veel te povere graphics. Was dit spel vijf jaar geleden uitgekomen dan nog vielen de graphics tegen.
Natuurlijk is dit spel (?) op een jonger publiek gericht, maar ook die kunnen beter krijgen. De speler moet zwaardvechten, varen, veroveren, schatten zoeken en meer van dat soort typische pirates stuff. Het is allemaal echter zo lullig uitgevoerd, zonder snelheid, diepgang of goede controle dat je je afvraagt waarom ze zoiets in godsnaam uitbrengen. Te stompzinnig voor de hardcore gamer, te volwassen voor de echte kids.
En zo valt dit spel tussen wal en schip. Haaienvoer dus.

JAN



[illegible]

GRAPHICS: 8,0 **GELUID:** 8,5 **ORIGINALITEIT:** 8,5 **SPEELBAARHEID:** [illegible]

NHRA Drag Racing

Zoals kenners weten, duurt een race bij drag racing maar een paar seconden en hier dus ook. En in die paar seconden kan er ook nog eens van alles fout gaan. Sta dus niet gek te kijken als jouw race al na een of twee seconden over is. En dan moet je dus weer een nieuwe race loaden en dat duurt twintig seconden.
Het woord rijden moet je bij DR echter met een korreltje zout nemen. Je suist immers alleen maar kaarsrecht vooruit. Als de wagen van de ideale lijn afwijkt, is een beetje bijsturen noodzakelijk, maar door de enorme snelheid van de wagen moet dit erg voorzichtig gedaan worden. Sturen is dan ook niet het juiste woord; één rukje te veel en het is einde race. Moet je weer twintig seconden wachten.







We're counting on you Snake...



solid *adj* **1.** consisting of matter all trough; not hollow **2.** firm, strong, or substential [Latin *solidus* firm] ◊ *n* **3.** Metal Gear Solid.

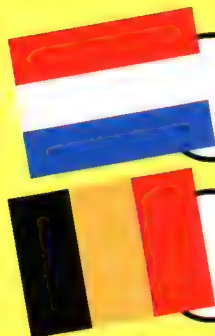
TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

power unlimited electronische fruitautomaat

BEL

Niks geen feestje,
never nooit niet een jubileum of zoiets. Power Unlimited deelt gewoon, zomaar prijzen uit! Het enige wat je moet doen om voor deze prachtige prijzen in aanmerking te komen is de telefoon pakken. Woon je in Nederland dan bel je het Nederlandse nummer. Als je in België woont dan bel je het Belgische nummer.



Nederland: **0909 - 5010189**
(1 gulden per minuut)

België: **0900 - 20563**
(18 Bfr per minuut)

Na het intoetsen van je telefoonnummer ontvang je van de computer een gelukscode. De computer vergelijkt dit nummer met een vooraf getrokken lijst winnende nummers. Je hoort gelijk of je een prijs gewonnen hebt.
Heb je en winnend nummer?
Dan kun je daarna het prijsnummer van je keuze intoetsen. Je kiest dus zelf je cadeau. Is je favoriete prijs al weg?
Kies dan een ander prijsnummer.
Je kunt meerdere keren meedoen, want elke keer dat je belt, ontvang je een nieuw geluksnummer,
wat een winnend nummer kan zijn.
Het gesprek duurt circa 2 minuten.
Je kunt bellen tot 19 maart 1999!

WINNAARS KRIJGEN AUTOMATISCH DE PRIJS THUIS GESTUURD.

01

25 × FORMULA 1 VOOR DE PLAYSTATION

Beschikbaar gesteld door Psygnosis.



02

5 × MUSIC MAKER

Ontdek met Music Maker je muzikale talenten. Met deze software kun je zelf nummers schrijven en je eigen muziek video's creeëren. Je PC verandert in een professionele opnamestudio.

Beschikbaar gesteld door Magix



03

1 × SOUNDBLASTER LIVE

1 × GRAPHICS BLASTER RIVA TNT

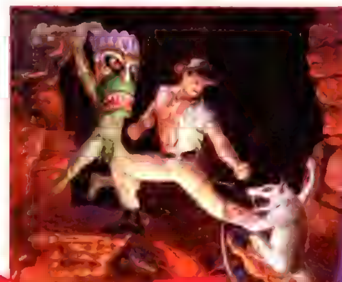
Beschikbaar gesteld door Creative Labs



04

20 × GAMEBOY (COLOR) SPELLEN WAARONDER MULAN, COOL HANDS, MONTESUMA'S RETURN, RESERVOIR REDS

Beschikbaar gesteld door CentreSoft





&WIN



2 × SONY PLAYSTATION + GAMES COOLBOARDERS 3 EN MEDIEVIL

Beschikbaar gesteld door Columbia Tristar

05



1 × MIKROTEK SCANNER

Beschikbaar gesteld door Mikrotek

06







1× WINGMAN FORMULA

1× WINGMAN INTERCEPTOR

1× WINGMAN GAMEPATH

Beschikbaar gesteld door Logitech

08



5 × WEBCAM EYESTAR

De eyestar is een kleurencamera voor de PC, die aangesloten wordt op de printerpoort. Op eenvoudige wijze kun je videomail versturen, compleet met geluid. Je hoeft alleen in de lens te kijken en de boodschap in te spreken. Met een muisklik verzend je de mail. De ontvanger heeft geen speciale hard- of software nodig om de boodschap te zien en te horen.

Beschikbaar gesteld door Mikrotek

07

5 × SPACESTATION FOR PLAYSTATION

De spacestation is een compacte opslagruimte voor de Playstation console. Je kunt er makkelijk 2 controllers in opslaan. Een handige lade maakt dat je overal goed bij kunt. De spacestation kan onder een t.v. worden geplaatst.

Beschikbaar gesteld door Global Distribution



09

5 × EQUALIZER FOR PLAYSTATION

Met de equalizer kun je een eigen cheat code catridge samenstellen. Als bonus zit er een cd bij met daarop vele nieuwe game codes.

Beschikbaar gesteld door Global Distribution.



10

METAL GEAR SOLID WEDSTRIJD



In het decembernummer van vorig jaar heb je een uitgebreide review kunnen lezen van Metal Gear Solid. Deze PSX-topper van Konami was op dat moment alleen nog maar via de import verkrijgbaar. Inmiddels ligt ook de Europese versie in de winkels. Tijd voor een uitgebreide walkthrough (zie pag. 78 en volgende) en een vette wedstrijd.

18 KARAATS

Eind vorig jaar gaf Boris een welverdiende 9,8 aan Metal Gear Solid. Hij schreef onder andere: 'Het leuke aan MGS is dat het spel ontzettend veel afwisseling kent. Het ene moment lig je minutenlang in de sneeuw achter een snipergeweer, het andere moment ren je als een gek trappen op en schiet je op alles wat beweegt.'
Zijn conclusie was simpel: 'Metal Gear Solid is 18 karaats goud en verdient samen met Tomb Raider, Tekken en Resident Evil een plekje in de kast van elke PlayStation-bezitter.

VRAGEN

MGS heeft in korte tijd een enorme schare fans voor zich weten te winnen en juist voor deze fans - en aankomende fanaten - heeft producent Konami een fraai prijzenpakket beschikbaar gesteld. Het enige dat je moet doen om voor een van deze prijzen in aanmerking te komen, is de antwoorden vinden op de volgende vragen:

1. *Wat is het 'Frequency Signal' van Meryl?*
2. *Wat is de naam van de 'Launcher' die je kort na A CL3 tegenkomt?*
3. *In welk vervoermiddel vindt de achtevolgingsscène aan het eind van het spel plaats?*

Alle antwoorden zijn te vinden in de walkthrough die je op de volgende pagina's in Eeuwig Leven tegenkomt. Zet ze op een briefkaart samen met je naam, adres en telefoonnummer en stuur de oplossing naar **Power Unlimited, MGS-wedstrijd Postbus 9194 1006 CC Amsterdam**. Uiterste inzendingdatum is 20 maart. De winnaars worden bekend gemaakt in het meinummer van Power Unlimited dat eind april verschijnt. Doe je best!

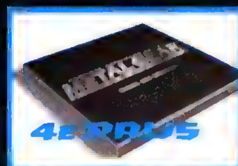
HET PRIJZENPAKKET

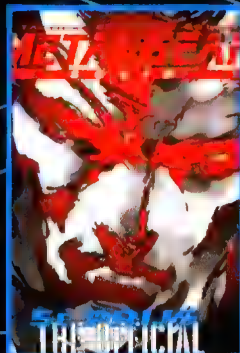
1e prijs:
Exclusief MGS-horloge (winkelwaarde ƒ 299,-) plus MGS-pakket (o.a. t-shirt, MGS-soundtrack CD, PSX-spel en guidebook).
2e prijs:
Een van de twee zakflakonnen in MSG-survivalstijl.
3e prijs:
Een van de drie MGS-thermoskannen.
4e prijs:
Een van de tien MGS-guidebooks.
5e prijs:
Een van de tien MGS-soundtrack CD's.
6e prijs:
Een van de tien MGS t-shirts.


1E PRIJS


2E PRIJS


3E PRIJS


4E PRIJS

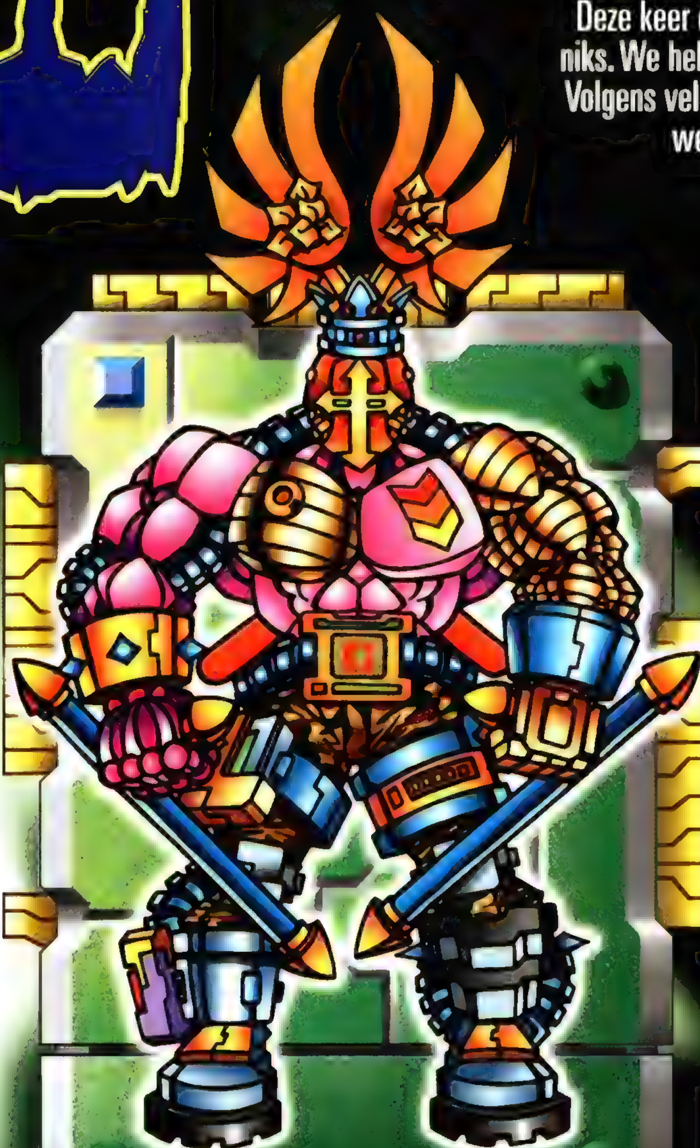


5E PRIJS

Eeuwig leven

kom verder, word beter, leef langer

Deze keer een Eeuwig Leven van wel acht vette pagina's! En da's niet voor niks. We hebben namelijk een vijf pagina's tellende Metal Gear Solid Special. Volgens velen op dit moment dé topper op de PlayStation. Daarnaast hebben we ook nog eens twee pagina's gewone cheats. Have fun!



CD-opbergsystemen zijn er in alle vormen en maten, een goede heb ik echter nog nooit gevonden. Nu moeten jullie weten dat ik nog wel eens wat schnabbel als popjournalist. En dankzij deze baan groeit mijn stapel muziek CD's inmiddels tot aan het plafond. Neem daarbij alle te testen games, demo CD's, bèta versies en art-discs en je begrijpt dat mijn penthouse een grote verzameling ronde schijfjes aan het worden is. In elke la, onder mijn bed, tussen mijn sokken en in mijn koelkast vind ik CD-tjes. Ik heb me momenteel ingeschreven voor de bouw-van-je-CD's-een-piramide wedstrijd. En de hoofdprijs is: tien gratis CD's! Gelukkig staan de cheats gewoon in de PU en die kun je netjes opbergen in een verzamelband. Dus als iemand naast een vette cheat een oplossing voor mijn probleem heeft, stuur deze op. Ondertussen, cheat on!

JAN

Eeuwig leven post stuur je naar:

POWER UNLIMITED, POSTBUS 9194
1006 CC AMSTERDAM

Of ons e-mail adres:

POWER@BPA.NL

Voor spoedgevallen kun je, tegen vergoeding, terecht bij:

NINTENDO SERVICELIJN:06-90490444
(1 gulden per minuut)

SONY PLAYSTATION LINE
NEDERLAND:0909-9000000
(1 gulden per minuut)

BELGIË:0900-00000
(Hoogtarief 6.05 franc per 20 seconden, Laagtarief 6.05 franc per 40 seconden)

METAL GEAR SOLID SPECIAL

Normaal ben ik een echte PC man, maar een goede console game weet ik natuurlijk ook te waarderen. Neem nu Metal Gear Solid. Een topper van formaat en daarom ben ik flink in het spel gedoken. Zie hier het resultaat.

Alle Frequency Signals voor de Radio

Colonel Roy Campbell - 140.85
Master Miller - 141.80
Deepthroat - 140.48
Nastasha Romanenko - 1
Mei Ling - 140.96
Meryl - 140.15
Otacon/Emmerich - 141.12

Metal Gear Solid Extra Cheats

* **Om een smoking te krijgen**, moet je het spel twee keer uitspelen op hetzelfde memory block (speel over je save game). De derde keer dat je het spel start, doet Snake zijn pak uit in de lift en is hij gekleed in een smoking.

* Speel het spel nog een keer uit en je krijgt **een ninja-pak**.

* Speel het spel uit op een willekeurig niveau en kijk in het Special Menu voor een **compilatie van alle cut-scenes.**

* **Versla Psycho Mantis de easy way**. Voor het gevecht met hem, moet je de controller in socket 2 stoppen en op een knop drukken Het scherm wordt zwart en het woord HIDEO komt in groen in de hoek. Na een paar sekonden gaat het weg en moet je tegen PM vechten. Nu weet hij niet waar je heen gaat, want hij kan alleen maar je linker-hersenhelft lezen (linker controller) en niet je rechter (rechter controller).

* **Versla de Ninja.** Gebruik je chaff-grenades om de [illegible] touwen te jagen. Hij zal duizelig zijn en dat geeft je genoeg [illegible] drie slagen.

* **De Generator**. Je hebt een Nikita nodig. Schiet hem gewoon af en ga dan naar de 1st- person mode om beter te richten. Draai eerst naar rechts, ga door de deur verderop, ga linksaf en dan ben je in de kamer met de generator. Ren er gewoon op af. De camera's kunnen het verpesten, dus je zult het meerdere keren moeten proberen.

* **Snel verplaatsen**. Verschuil je in een cargo-truck en gebruik [illegible] C-Box. De chauffeur brengt je dan naar de plaats die [illegible] de doos staat.

* **Meryl zonder broek.** Volg Meryl het vrouwento[illegible] het laatste hokje in minder dan 5 seconden. Nu zie je een [illegible] Meryl zonder broek.

METAL GEAR SOLID

Walkthrough

Een korte, schematische loopdoor, om je naar de juiste plaatsen te loodsen. Deze walkthrough is er op gericht om je globaal van a naar b te loodsen. Onderweg kun je natuurlijk ook gewoon guards besluipen en wurgen of op een andere manier ombrengen als je dat wilt. Het spel is veel uitgebreider dan deze loopdoor doet vermoeden, onderzoek alles goed (mens en omgeving), speur de diverse omgevingen goed af en zoek voor pick-ups, items en ammo. Nogmaals, dit is een globale bewegwijzering van Metal Gear Solid.

ACL 1

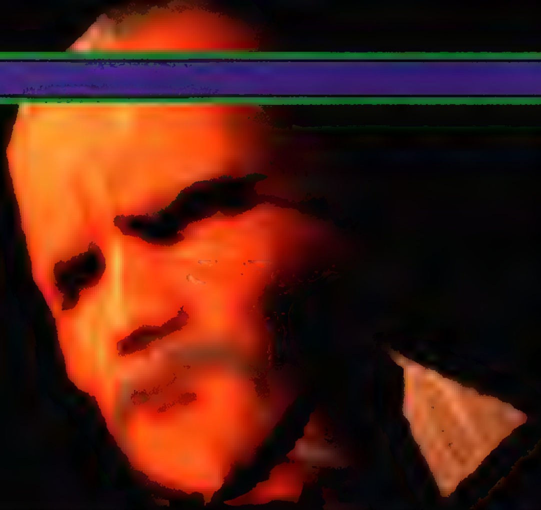
Je start bij de basis van Fox-Island. Wacht tot de lift naar beneden komt. Ontwijk de guards en let op de 'pick-ups'. Ga helemaal rechts omhoog, verstop je achter de heftruck en wacht op de lift, als de guard weg is, ga je de lift in.
Je bevindt je in de sneeuw. Bekijk de kaart en ga naar de boven-rechter camera en ga de trap op. Ga door de opening en kruip tot het einde van het pad, pak de 'ration' en ga naar beneden via de opening.
Je bent nu op het upper level van de TANK ROOM. Ga naar het eerste level, vind de lift en ga naar B1. Ga de ladder op en vervolgens in de ventilatieschacht. Ga naar Chief DARPA's cel, - na de cut-scene krijg je Access Card Level 1 (ACL). Er is een pick-up onder het bed.
Als de celdeur open is, ga je naar buiten en 'equip' je de 'socom weapon', dood de guards, ontwijk de granaten en na de cut-scene pak je de pick-ups in de nabij liggende kamers.

ACL 2

Ga weer naar de lift en nu naar B2. Pas op de pressure-traps, equip ACL1, en ga de kamers in om de C4 detonators te pakken. Ga helemaal links naar beneden op de kaart en gebruik de 1st person perspective mode/3D View (driehoek), en zoek de blauwe area op de muur. Klop op de muur (echo:dus hol!). Plaats C4 en blaas de muur op, er ontstaat een opening. Doe dit nog twee keer in de ruimten daarachter.
Na een cut-scene, zie je de 1e sub-boss Revolver Ocelot. Pas op het dynamiet rond de president. Ga achter Revolver aan en gebruik de Socom tot zijn energie afneemt. Na de cut-scene krijg je ACL2.

ACL 3

Verlaat de kamer en gebruik de overige C4 op de andere muur. [illegible] en ga naar level 1 . Ga de meest rechtse deur binnen voor de 'Supp[illegible]lencer attachment' voor de socom.
Ga nu omhoog naar het hoogste level en ga de meest rechtse deur binnen [illegible] de 'Mine Detector'. Doorzoek ook de andere deuren voor de 'Thermal Goggles'. Soms liggen deze items random op andere plaatsen.
Ga naar beneden (lower level) en acces de PTT menu screen (select), draai naar frequentie 140.15. Na contact met Meryl, wacht je twee minuten totdat ze de grote hekken heeft geopend. Enter.
Eenmaal binnen: gebruik meteen de Thermal Goggles en je [illegible] om de infra-rode laserstralen te zien die je moet ontwijken. Ga naar de ande[illegible] en exit.
Eenmaal buiten, gebruik je de Thermal [illegible] Detector [illegible] mijnen te deaktiveren.
Verder kruipen en doorgaan tot je bij Vulcan Raven komt. Equip Chaff [illegible]des en gebruik ze meteen na de cut-scene om de raket [illegible] beweeg [illegible] dichtbij de tank en richt op de middelste tank. Als je [illegible] je ACL3



MANTIS

Ga terug en pak de pick-ups en ga verder terug naar de Tank Room. Gebruik de lift naar B2 en ga de ACL3 deuren door, ontwijk de laserstralen en pak de Nikita Launcher. Ga terug waar je de Vulcan Raven bevocht en ga door het hek.
Kruip of beweeg zonder gezien te worden naar de Missile Room, ga omhoog en ga via de lift naar B2. Je vindt jezelf nu in een kamer vol met geel gas en een vloer die onder stroom staat. Schakel de Power Generator uit m.b.v. de Nikita Launcher. (top-left handside van de kaart, zie ook de cheats).
Als de Generator kaduuk is, zoek je en gebruik je het gasmasker uit een van de ACL3 kamers. Ga nu verder door de 2e deur aan de andere kant van de kamer. Als je verder gaat zie je overal lijken liggen.
Na de cut-scene ga je het gevecht aan met Mantis (de Ninja Cyborg). Gebruik de Chaffs Grenades om hem te verlammen en trap en sla hem een paar keer. Als hij weer loskomt, bestook je hem weer met de chaffs en geef je hem daarna weer klappen. Dit hou je vol (af en toe extra chaffs pakken) tot ie bijna de pijp uit is en kill hem pas met een wapen als hij zijn body shield wil rechargen (dus niet eerder naar een wapen grijpen). Na de cut-scene heb je ACL4.

PSYCHO MANTIS

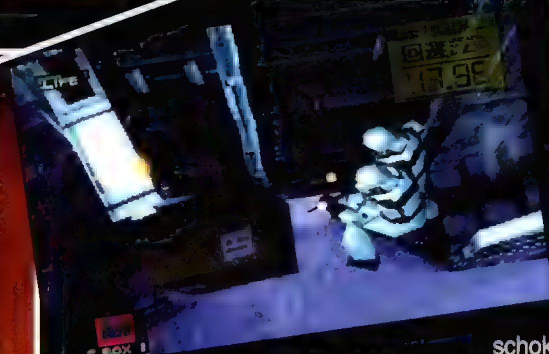
Ga naar buiten en gebruik het gasmasker om de Night Vision Goggles (NVG) te lokaliseren. Ga terug naar de lift en ga naar B1, ga naar buiten door de hoofdingang en ga naar het damestoilet (rechts op de kaart) en wacht op guards die je volgen.
Na de cut-scene heb je ACL5 en ga je verder met Meryl. Ga de middelste deur door. Na de cut-scene controleert Psycho Mantis Meryl. Zij schiet op je, dus ontwijken is the drill! Zorg dat je dicht bij Meryl komt en doe een Throw-over (geen wapens gebruiken!). Doe dat een paar keer totdat ze bewusteloos is. Dus haar pakken en neersmijten.
Vecht tegen Psycho. Hij schiet projektielen op je af. Ontwijk de projektielen en gebruik de 3D view om goed te zien waar hij verschijnt. Ren en kruip langs het bureau aan de linkerkant van de kamer. Wacht tot Psycho met stoelen begint te smijten en als hij daar weer mee stopt, kom je omhoog. Hij springt naar je toe en als hij landt, sla en schop je hem. Daarna zal hij weer proberen projektielen op je af te schieten die je ontwijkt. Daarna zal hij weer Meryl op je af sturen. Herhaal bovenstaande akties, zodat je hem steeds een paar klappen en trappen verkoopt.
Uiteindelijk fel je Psycho. Dit is nogal een uitputtend karwei, maar de enige legale manier om hem te killen. Het kan ook sneller via de cheats.

WOLVEN

Je hebt ACL 5, Meryl komt bij. Pak de pick-ups en ga weg via de deur die naar buiten leidt. Meryl gaat vooruit. Gebruik NVG en pak de pick-ups. Er is een gat waar je door kan kijken en je ziet Meryl die op je wacht. Om de hoek bij de deur waar je uitkwam is een smalle opening, kruip erdoor en ga naar de verlichte gebieden, ontwijk de wolven.
Als je in het volgende scherm komt, zie je twee openingen, neem de rechter en je komt waar Meryl is. Een kleine baby wolf volgt je en soms ook een volwassen wolf die zich aangetrokken voelen tot Meryl. Val Meryl aan om te zien wat er gebeurt!
Ga het hek door en je ziet Meryl die mijnen ontdekt die in de grond begraven liggen, en voor je markeert. Gebruik de Thermal Goggles om de mijnen onschadelijk te maken of wacht tot alle mijnen gemarkeerd zijn en kruip veilig door het mijnenveld. Er volgt weer een cut-scene.
Vecht nog niet met Sniper Wolf. Ga terug naar de Tank Room en ga met de lift naar B2, ontwijk de guards en ga de deur in waarop PSG1 5 staat. Ontwijk de laser met behulp van de Thermal Goggles/sigaret. Pak de Sniper Rifle plus kogels.

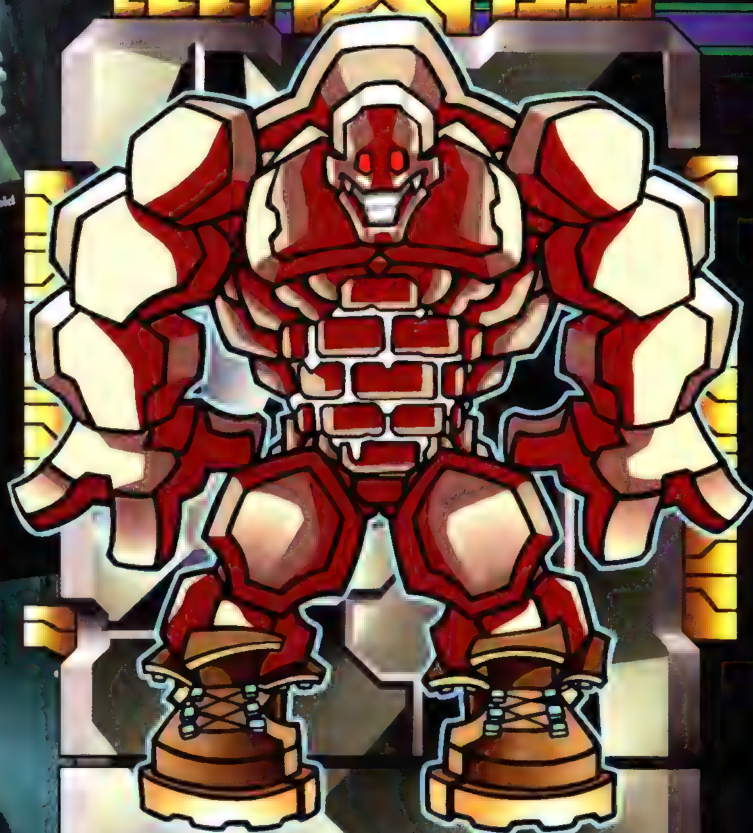
Ga terug naar de Sniper Wolf en laad je Sniper Rifle. Als je onderweg ergens wat Diazepam tabletten op hebt gepikt, slik ze dan want hierdoor kan je je snipergun steviger vasthouden en dus minder bibberig mikken.
Probeer Sniper Wolf neer te schieten. Pak de pick-ups in de omgeving en ga omhoog en verder door de deur.





KETCHUP

Na de cut-scene word je met schokken hardhandig verhoord. Door op SELECT te drukken geef je je over en door op (O) te drukken verzet je je (de keuze is aan jou). Welke keuze je ook maakt, je komt sowieso in een cel terecht.
Wacht een paar minuten en Octacon (141.12 via de radio) komt langs die de guards wegjaagt. Je krijgt ketchup, ACL6, een sjaal en een ration om te ontsnappen.
Verstop je onder het bed tot een guard het opmerkt en naar binnen stormt waarna jij onder het bed vandaan komt, hem aanvalt en weggaat. Gebruik de ketchup op de sjaal en ga op de grond liggen.
Een guard denkt nu dat je gewond bent en komt binnen lopen. Kill de guard en pak je kleren en spullen uit de andere kamer.
In je inventory kun je zien dat er een tijdbom aan je is bevestigd. Om hier van af te komen, moet je de tijdbom kiezen. Gebruik 'direction control' en kies met (O) om de bom ergens heen te gooien.
Ontwijk de camera en ga via de lift naar B2. Pak extra ammo voor je Sniper Rifle en ga terug naar The Missile Room. Ga naar de lift en vervolgens naar B2. Vind de Body Armour aan de linker kant van de gang.
Ga weg en ga naar B1 en ga de hoofdkamer in met alle computers. Lokaliseer de Cold Medicine (je bent intussen snipverkouden vandaar) vanuit de middelste ACL 6 deur en gebruik deze op jezelf. Ga terug naar de plek waar je Sniper Wolf bevocht. Je kan de sjaal gebruiken om de wolven ervan te weerhouden je aan te vallen. Ga door deur van Level 6.



LEVEL 6

Pak de pick-ups en ga door de deur. Je wordt gezien door een camera dus de guards worden gealarmeerd. Kill de guards of ontloop ze en pak het touw voordat je door de deur gaat. Equip Body Armour en wapen.
Je moet nu naar de top van het gebouw. Ontwijk alle guards en ren langs ze, negeer een Level 6 deur tijdens je run naar de top en als je daar eenmaal bent, stoppen de guards met je te achtervolgen. Pak de pick-ups en klim op de ladder en ga door de deur. Na de cut-scene ga je naar de satelliet en er volgt nog een cut-scene.
Na deze cut-scene moet je meteen het touw gebruiken en naar beneden gaan met behulp van drukken op (O). Als je geland bent, verzamel je de goodies aan iedere kant van het gebouw.
Speur de omgeving voorzichtig af tot je ademrook ziet. Gebruik de Scope en je ziet drie guards staan. Gebruik de Diazepam tabletten laad de Sniper Rifle en gebruik de Thermal Goggles. Schiet snel de guards neer door op de hoofden te mikken. Als je te langzaam bent, rennen ze weg en pakken ze zelf Sniper Rifles!
Als alle guards dood zijn, ga je de deur links binnen en ontwijk je de schoten vanuit de helikopter. Pak de Stinger Launcher en ammo, ga door de volgende deur en ga naar boven. Check de lift, ga naar boven en weer omhoog. Een cut-scene volgt.

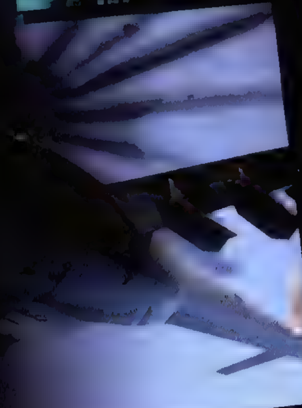


HELIKOPTER

Ga omhoog waar de doorgang was geblokkeerd door witte dozen. Als het goed is kun je er nu wel langs. Ga omhoog naar de top floor en maak je op voor een confrontatie met de helikopter.
Equip Body Armour, kies de Stinger en doe dan unselect (R1). Ga naar buiten door de deur, ontwijk de schoten van de helikopter en als je de helikopter in zicht hebt, gebruik je de Stinger. Knallen totdat ie kapot is.
Naar beneden via de ladder en terug naar de lift. Ga naar level 1, kill de inivisible guards want ze zijn nu te zien in de lift. Op level 1 pak je de PSG1 ammo en ga je door de deur en weg van deze plek.
Eenmaal buiten pak je de pick-up (rechts) en ga je verder. Na de cut-scene, ren je terug en verstop je je links achter de boom. Gebruik de Diazepam tabletten en je Sniper Rifle en knal die verdraaide Sniper Wolf nu voorgoed naar het hiernamaals.
Pak de pick-ups uit de level 6 deuren, maar pas op voor de deur met mijnen.
Ga dan de bovenste linker deur door en ga naar de andere kant en dan naar beneden. Disc 2 graag.

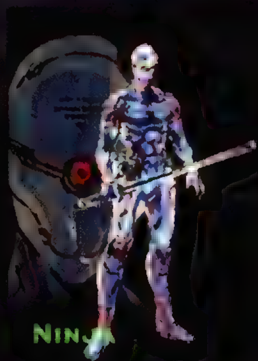






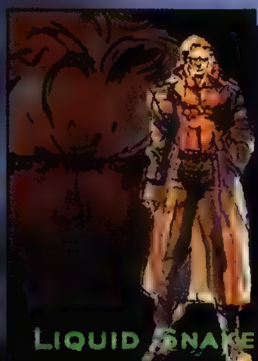
VULCAN RAVEN

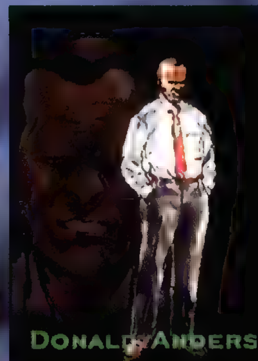
Eenmaal door de deur bevind je je op het bovenste level van de Lava Room. Om hier uit te komen, kijk je goed rond en je ziet een pick-up in een linker hoek. Om daar te komen moet je tegen de muur gaan staan en via 'side-steps' je weg vervolgen. Eenmaal daar side-step je verder maar pas op voor obstakels (bukken!).
Ga naar beneden en uiteindelijk naar het hek. Pak de pick-ups en ga naar de computerterminal in het midden en activeer de lift. Na een cut-scene komen er weer van die irritante invisible guards. Ga voor ze staan en punch/kick ze.
Beneden kijk je uit voor de camera en aktiveer je een andere lift. Je gaat helemaal naar beneden, pakt de pick-ups en een cut-scene komt met Vulcan Raven in de hoofdrol.
Hierna maak je je hele arsenaal klaar, Body Armour, Stinger, Nikita. Claymore en gebruik het net zolang op Raven totdat hij dood is.
Je hebt nu ACL7, je pakt de pick-ups en gaat door deur aan de andere kant. Je bevindt je nu in een gangenstelsel met allerlei machinegestuurde mitrailleur-camera's. Ontwijk de 'pressure trap' op de vloer en gebruik de chaffs. Maak dat je wegkomt en smeer 'm via de andere deur. Je komt in een ruimte met een enorme GIGA robot in het midden. Klim de ladders op en ga omhoog naar het bovenste level. Eenmaal daar, volgt er een cut-scene.





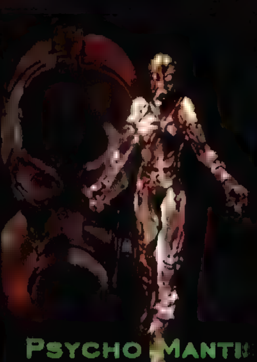




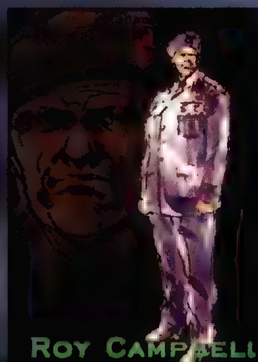








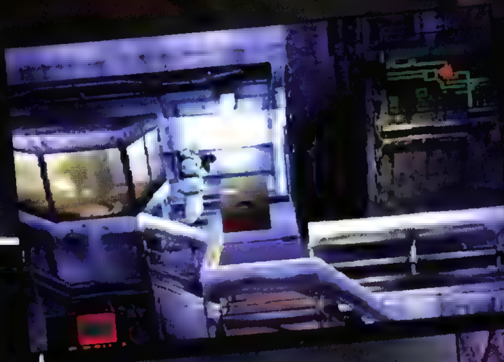


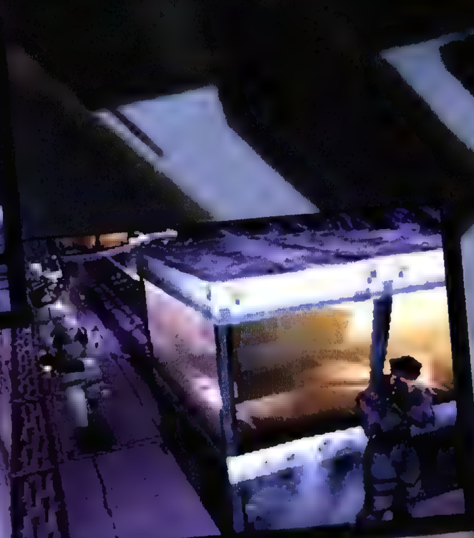












PAL CARD

Hierna ga je naar beneden om de gevallen PAL keycard te zoeken. Gebruik de Mine Detector om deze op de radar te laten verschijnen. De Pal card ligt ergens in de buurt van de radioactieve pool en het kan ook zijn dat je een rioolrat moet achtervolgen om de card te bemachtigen. Ook kan het gebeuren dat er zich weer een tijdbom aan je vasthecht, raak deze kwijt net zoals de vorige.
Als je de PAL card hebt, ga je weer helemaal omhoog en de nu geopende deur binnen. Ontwijk de camera's en gebruik de PAL card op de meest linker computer voor deaktiveren #1.
Ga nu terug naar de area waar je met Raven vocht, select de PAL card en wacht een minuut, als je nu je inventory checkt, is de card blauw geworden. Ga terug naar de computerkamer en kies de middelste computer voor deaktiveren #2.
Ga terug naar de Lava Room, ga in de buurt van de lava staan en herhaal bovenstaande procedure voor de rode kaart. Je kunt nu de derde deaktivatie (#3) toepassen op de derde computer. vloer en gebruik de Chaffs. Maak dat je wegkomt en smeer 'm via de andere deur. Je komt in een ruimte met een enorme GIGA robot in het midden. Klim de ladders op en ga omhoog naar het bovenste level. Eenmaal daar, volgt er een cut-scene.

LIQUID SNAKE

Als je alle drie de computers codes hebt gedeaktiveerd gaan alle deuren dicht. Roep Octacon (141.12) een paar keer achter elkaar op. Wacht tot hij contact met je opneemt en de deuren opengaan.
Als je eruit komt rent Liquid Snake langs je. Volg hem en een cut-scene volgt. Nu moet je de giga robot bevechten. Richt met je Stinger Launcher op de rechterarm van de robot. (ontwijk de laserbeam).
Na de cut-scene richt je op het midden van de kop van de robot net zolang tot hij ontploft. Na een paar cut-scenes kom je face to face met Liquid Snake. Je moet hem verslaan voordat de timer gaat aftellen.
Afhankelijk van hoe je hiervoor gespeeld hebt, verschijnt Octacon of Meryl weer ten tonele. Volg Octacon/Meryl tot het carpark. Stap in de jeep en gebruik vervolgens het draaibare machinegeweer (Je kan de 3D view gebruiken, dit werkt beter).
Draai je om en knal een opening voor Octacon/Meryl: bij het checkpoint blijf je knallen. Liquid zet de achtervolging in met een Jeep. Scheur hem voorbij of rij achter hem en blijf op hem schieten totdat beide auto's botsen...... The End?

A2 RACER 2

PC

Op de A2 voelt The Brartman uit Terneuzen zich oké.
- Als je op iedere track 1e bent geworden op het moeilijkste niveau dan kan je van München naar Berlijn en in Berlijn racen.
- In de Garage.ini kan je de prijzen en properties van de auto's en onderdelen aanpassen.
- In de Menu.ini kan je het begin-budget aanpassen.
- In de Game.ini kan je de saved games aanpassen.
- Als je in Den Haag rijdt kan je op het Binnenhof rechts in de hoek door de muur heen rijden, je kan dan op het voetpad wat mensen omverrijden. Je kan dan niet meer terug op de weg.
- Als je genoeg hebt van het verkeer, ram de wagens dan tegen hun achterkant en ze raken van de weg af, op de A2 kan je zelfs het verkeer naar de andere weghelft duwen.

SPYRO THE DRAGON

PLAY STATION

We keken op onze Buzzer en zagen een berichtje van Sander Busser.
Druk eerst op 'pause' en ga naar 'inventory' druk vervolgens op:

6X ■, ●, ↑, ●, →, ●, →, ● = 99 levens

■ ■, ●, ■, ←, →, ←, →, ●, ↑, →, ↓ = Levelselect.

Houd tijdens het startscherm ingedrukt: L1 + L2 + ▲ voor **de demo van Crash Bandicoot 3**, de demo start vanzelf.

CEASAR 3

Ook Gij, Pieter van der Geest? Als je in het spel zit, druk je met de rechter muisknop op een stukje gras. (Dan zie je informatie verschijnen.) Dan druk je op Alt + k (dan heb je het geactiveerd) en dan Alt + c voor **meer geld** (werkt alleen als je minder dan 5000 Denarii hebt) Voor **Levelskip** druk je op Alt + v.

PC

HELLBENDER

PC

Guido uit Uithoorn komt met cheatcodes uit de Hel!
STEROID = God mode
IMPUMPD = All weapons
IMSTUCK = Go to next level
MAXMEUP = Strength increase to 100%
TOTLPWR = Health increase to 100%
AUTEM# = Go to # (Level number)
URDEAD# = Gives you the gun (# of gun)

HOUSE OF THE DEAD

PC

Tips van Rob Zombie. Tik deze codes in het hoofdmenu en houd CTRL vast.
SKIDMARX = Enable Cheat & Edit Char Stats options
CREATURE = Enable Creature Test

ABE'S EXODDUS

PLAY STATION

Frank is fan van Abe.
1) Ga naar een informatiepaal (je weet wel met zo'n hand erop), als je naar boven drukt zie je wat er op staat. Druk op start en dan op replay. Nu begin je het level opnieuw maar je bent wel **onzichtbaar**.
2) Als je een beetje verder bent in het spel moet je geesten bevrijden. Als je dit doet krijg je soms een groene kring om je heen. Druk op L1+L2 en je wordt even onzichtbaar. Druk meteen daarna op start en replay en je bent **onzichtbaar voor altijd**.

FUTURE COP LAPD

PLAY STATION

Siebe Krijgsman pleit voor meer blauw op straat.
Deze cheats werken alleen in de 2-player cooperative mode.
SE = selectknop.
■, SE, ●, X = vol schild
■, ●, ■, ●, X, SE, X, SE = win missie
■, SE, ●, X, X, ●, SE, ■ = blauwe mannetje wordt zwart
■, ●, SE, X, SE, X, ●, ■ = wapen 1 vol
●, X, SE, ■, ●, X, SE, ■ = wapen 2 vol
■, SE, ■, ●, ■, SE, X = wapen 3 vol
●, ●, ●, X, X, X, ●, SE = wapen 1 upgrade
■, ■, ■, ●, X, ●, X = wapen 2 upgrade
■, ●, ■, SE, X, v, ● = wapen 3 upgrade
●, ●, SE, SE, ●, SE, X, ■ = god mode

ZELDA 64

N 64

Jesper Ahsmann heeft alle lokatie's van de bottle's voor Zelda 64. Hoef je niet meer zo te zoeken.
Bottle 1: Speel bij de Lon Lon Ranch Talon's Super Cocco Game. Als je wint krijg je een bottle met Lon Lon melk.
Bottle 2: Verzamel in het Kakariko dorp alle cuccos en ga terug naar de boot, praat met de vrouw naast de boot en ze geeft je een bottle!
Bottle 3: Ga naar Lake Hylia (silver scale vereist), duik in het water en er ligt een bottle.
Bottle 4: Als je de volwassen Link bent, ga dan naar de markt en praat met het spook in het huis direkt links. Ga naar buiten en zoek alle 'poes', als je 1000 punten hebt, zal het spook je een bottle geven.

EMERGENCY

PC

Sander van Alst trok aan de noodrem!
Ga met de muis op opties staan (niet drukken!) en tik in: SIXTEEN. Je kunt nu **elk level kiezen.**

DUNE 2000

Spicy tipje. Als je een beetje strategie-master bent, dan heb je, in een redelijk groot veld, meerdere basissen. Het probleem is dat je units er verschrikkelijk irritant lang over doen om van basis naar basis te komen.
De oplossing: bouw tig carryall's en in alle basissen een REPAIR STATION, selecteer de unit(s), laat ze naar je RS gaan en de carryall's brengen ze erheen.



Tip van de maand

SETTLERS 3

PC

Yargo heeft zeer handige tips voor dit populaire spel over Romeinen, Egyptenaren en Aziaten.

ROMEINEN

* Je kunt 'Guardtowers', 'Castles' etc. gewoon vernietigen zonder dat de grenzen van de ingenomen stukken land verdwijnen, ze worden alleen met mist overdekt.
* Om een eiland in te nemen stuur je een boot er naar toe met aan boord een aantal 'Pioneers' en een 'Priest'. Laat de Pioneers de grens trekken en laat de Priest vervolgens de speuk 'Heavenly Gifts' uitvoeren.
* Te weinig settlers op een van je eilanden en geen ruimte voor een huis? Geen probleem, bouw een huis op een eiland waar wel genoeg ruimte is en verander de settlers in 'Pioneers' en verscheep ze vervolgens naar het eiland van je keuze.
* Om je soldaten te upgraden moet je een 'Winery' en een 'Small Temple' bouwen. De Winery levert wijn aan de Small Temple, waar deze wordt opgeofferd aan Jupiter. Ga dan naar het Settlers menu en vervolgens naar 'Recruitment' en wacht tot de Time 100% weergeeft, hierna kun je een van de drie wapens upgraden.
* De spreuk 'The Midas Touch' werkt alleen in de buurt van een scheepswrak.
* Om priesters te krijgen bouw je een 'Large Temple' hiervoor heb je geen extra huizen nodig, er verschijnt er een om de vijf minuten (Let op: de Large Temple levert alleen maar priesters het kan niet je soldaten upgraden).

EGYPTENAREN

* Om hier je soldaten te upgraden bouw je een 'Brewery', 'Sphinx', 'Waterworks' en een 'Grain Farm' (zie Romeinen voor de rest).
* De spreuk 'Fish to Meat' werkt alleen in de buurt van paddestoelen.
* Om priesters te krijgen bouw je een 'Pyramid'.

AZIATEN

* Om hier je soldaten te upgraden bouw je een 'Rice Farm', 'Distilerry', 'Waterworks' en een 'Small Temple' (zie Romeinen voor de rest).
* De spreuk 'Stone to Iron' werkt alleen in de buurt van een graf.
* Om priesters te krijgen bouw je een 'Large Temple'.



RIVAL SCHOOLS

PLAY STATION

Voor de modeliefhebbers van de heer Bravik. Wel met Robijn wassen uiteraard.
Speel het spel uit. Houd dan L2 ingedrukt om Kyoko, Natsu, Tiffany en Hinata **in een nieuw jasje te steken**.
Je kan zonder het spel uit te spelen ook **de kleur van de kleding van je personage veranderen** door op X, ▲, ■, ●, L1, L2, R1, R2 te drukken bij het character select scherm. je hebt 8 verschillende kleuren.

VIGILANTE 8

PLAY STATION

Koen Bijvank verblijdde ons met de volgende tip.
Druk op enter om de volgende codes in te tikken:
*ghost = noclip toggle
*cheat = unlimited health and ammo toggle
*other = brain switch
*suicide = suicide
*fps = frame rate counter
*maxfps = toggle max fps between 30 and 60
Druk op F8 en er is een secret button links onder die er voor zorgt dat je **alle levels in practice mode** kan doen.

EXTREME G2

N 64

Gebruik de volgende codes als paswoord.
68QCMH3H9HT = Venom Bike
55HZ1MH3H9H1 = Wasp Bike
Gebruik de volgende codes als naam:
SPIRAL = Het beeld gaat draaien
SPYEYE = Overhead beeld
MISPLACE = Misplace mode

LODE RUNNER 2

PC



Het is niet de zoon van Johan maar hij heet wel Jordi, deze cheater.
Druk tijdens het spel op *Esc* om het optiemenu te openen. Tik daarna *Glazed donut* om de Cheat mode te aktiveren. Voer daarna een van de onderstaande codes in. Als het goed is, hoor je een geluidje.
[F3] = keer terug naar het vorige level
[F4] = level skip
[Alt] + [F12] = vijf levens meer in Single Player mode
[Alt] + 8 = oneindig aantal levens in Single Player mode
[Alt] + B = cloak
[Alt] + I = invisio power
[Alt] + K = strandbal
[Alt] + T = morph
[Alt] + S = activeer scrolling
[Alt] + F7 of F8 = alternatieve verschijning

TENCHU

PLAY STATION

Pauzeer het spel. Houd L1 en R2 vast.
Druk nu op ↑, ▲, ↓, X, Links, ■, Rechts, ●. Laat L1 en R2 los en druk nu op L1, R1, L2, R2. Even wachten en ga weer verder met het spel. Druk nu tijdens het spelen op L2 + R2 om **het cheat-menu** omhoog te laten komen.

JAGGED ALLIANCE 2

PC

Ruud Oudendijk heeft een tip.
Als je in deep shit zit doe je gewoon het volgende. Als je van normal naar RPG mode gaat, krijg je bovenin een balk. Hier kun je zien wie er aan de beurt is. Als je je eigen beurt gedaan hebt, wordt de balk rood. Druk dan meteen op *Alt* en houd deze ingedrukt. Druk dan zo snel en vaak mogelijk de *enter* in en je zult zien **dat de beurt van de tegenstander gelijk voorbij is.**

powersales

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek POWER SALES. Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 pc-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt. De redaktie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR POWER UNLIMITED (powersales) POSTBUS 9194, 1006 CC AMSTERDAM

VERMELD ZOWEL JE NAAM ALS JE ADRES!

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. Interesse? Neem contact op met VNU Business Publications, Verkoop binnendienst 020 - 4875450; fax 020 - 4875708 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.
Maak goede afspraken bij het ruilen, kopen en verkopen van soft- en hardware. Power Unlimited is niet aansprakelijk voor misgelopen transacties.

NINTENDO

Te koop: SNES + 2 controllers + spel Turtles 4 voor ƒ150,-. Tel.046-4376487 (Elsloo), vraag naar Ruud. Bellen na 18.00 uur. Ik heb vervoer in de regio Zuid-Limburg.

Te koop: SNES + 2 controllers + 7 spellen: Donkey Kong 1 + 2, Bubsy, Super Ghouls 'n Ghosts, Mario World, Kick Off 3 en de Super Game Boy. Alles met boekje (en doosje). Prijs ƒ300,-. Tel.0168-482438, Lage Zwaluwe, vraag naar Dennis, liefst tussen 16.30 en 21.00 uur.

Te koop: N64 + 2 controllers, 1 zwarte en 1 gewone, met memorycard, een RF unit voor TV of computerschakeling, een rumble pack en 2 joypad verlengsnoeren met Wave Race 64. Alles in goede staat voor ƒ425,-. Tel.06-22280913, vraag naar Jeffrey (Almere).

Te koop: NES incl. 2 controllers en game genie met tipboekje + 7 spellen: Pro Wrestling, Top Gun 2, Super Mario Bros 3, Double Dragon 3, Turtles 1, Quantum Fighter en Wild Gunman incl. zapper. Prijs ƒ200,- of ruilen tegen een SNES met min. 1 controller en 2 spellen. Tel.033-2984781, vraag naar Jan Spakenburg.

Te koop/te ruil voor Game Boy: Daffy Duck:Marvin Missions ƒ25,-, Primal Rage ƒ20,-, Prehistorik Man ƒ20,-, Killer Instinct ƒ25,-, Balloon Kid ƒ20,-. Alles samen voor ƒ100,- of drie spellen ruilen tegen een color spel (geen Harvest Moon). Bij de spellen zit geen doosje, wel een handleiding en een hoesje. Tel.058-2674868, Leeuwarden.

Te koop: SNES + 2 controllers ƒ80,-. Tel.0294-414368, vraag naar Kai (Weesp).

Te koop/te ruil: N64 spel Yoshi's Story met handleiding voor ƒ45,- (± _ jaar oud). Tel.033-4948786, vraag naar Jordi (omg. Leusden).

Te koop: Game Boy Pocket rood met adapter en spel Terminator 2 voor ƒ150,-. Te koop: Game Boy Pocket grijs met adapter en spel Centipede/Milipede voor ƒ150,- (gekocht juli '98, bon aanwezig). Tel.078-6511370, vraag naar Jorg.

Gevraagd voor de Game Boy: Het spel Zelda, met doosje, compleet en in goede staat. Verder graag 3 doosjes voor de Game Boy. Ik wil er max. ƒ30,- voor geven. Tel.020-6796757, bellen na 18.00 uur en vragen naar Youri, liefst omg. Amsterdam.

Te koop voor Game Boy: Super Kick Off voor ƒ20,- of ruilen voor een ander leuk spel. Met handleiding. Tel.026-3648828, vraag naar Simon.

Te koop voor N64: Diverse spellen vanaf ƒ50,- o.a. Bomberman, Blast Corps, ISS, Lamborghini, Fighters Destiny, Star Wars, Banjo Kazooie, Diddy Kong Racing. Bel voor meer info naar Wormerveer. Tel.075-7717845.

Te koop: SNES + 1 controller en 4 spellen + truukjes o.a. DKC 3 en Street Fighter 2 Turbo. Prijs ƒ275,-. Ook Game Genie ƒ80,-. Alles samen voor ƒ350,-. Tel.020-6695017, Amsterdam. Vraag naar Remy.

Te koop voor N64: Banjo Kazooie ƒ80,-. Tel.0492-542984, vraag naar Alen (Helmond).

Te koop: Game Boy Pocket + adapter + accu + draagtasje + 3 spellen o.a. Donkey Kong Land 1 en 2. Prijs ƒ200,-. Tel.010-4357262 (Vlaardingen), vraag naar Wouter.

Te koop: N64, 2 controllers, memorycard, 5 spellen: Goldeneye, Turok, Fifa, Fighters Destiny en Mission Impossible (alle met doosje en boekje). Prijs ƒ700,-. Spellen ook apart te koop. Tel.046-4421952, Limburg. Vraag naar Marc.

Te koop: Game Boy met 4 spellen o.a. Super Mario 2 en Donkey Kong Land 2. Alles nog in goede staat voor ƒ100,-. Tel.020-6909314, vraag naar Merlijn.

Te koop voor N64: Yoshi's Story met Duitse handleiding voor ƒ85,- of te ruil tegen Goldeneye. Tel.020-6366154, vraag naar Charlotte (Amsterdam).

Te koop: N64 (USA), converter voor Ned. spelletjes, transformator en Blaze scartkabel, 2 controllers met memorycard en rumble pack + 6 spellen: Mario 64, Mariokart 64, Starfox 64, Goldeneye, Turok, Mortal Kombat Trilogy. Verkoopprijs ƒ599,- + gratis tipboekjes en posters. Tel.0187-471478 (Gorinchem).

Gevraagd: Wie heeft voor mij het spel Ren & Stimpy Timewarp voor de SNES of wie weet waar ik het spel kan kopen? Over de prijs worden we het wel eens (hoop ik). Tel.0186-601864. het liefst bellen na 18.00 uur en vraag naar Francis.

Te koop/te ruil voor N64: Waverace, Blast Corps, Dark Rift en War Gods (onder andere). Ik wil graag ruilen voor Turok 1, Goldeneye, ISS of GT Rally. Tel.013-4562158, vraag naar Jan (Tilburg).

Te koop: SNES + 4 controllers + 4 spellen, ze zijn compleet met handleiding en doosjes + extra een gratis koffer om je SNES spellen op te bergen. Vraagprijs ƒ150,-. Tel.0345-519262 (Culemborg).

Te koop: SNES + 6 spellen (o.a. Super Mario Allstars + SF Alpha 2). Vraagprijs ƒ250,-. Tel.033-2459606, vraag naar Tom (Nijkerk).

Te koop: SNES met 2 controllers, alle aansluitkabels zitten er ook bij + 10 spellen o.a. SM Allstars, SM World, Super Offroad, Starwing, Killer Instinct, WI Basketball, Claymates, Lemmings, Donkey Kong Country 1, alles compleet met boekje en doosje. Vraagprijs ƒ395,-. Tel.0345-618060, Leerdam, vraag naar Nicolay.

Te koop: SNES met 2 controllers en 2 spellen Donkey Kong Country 2 en Super Mario Allstars, alles met doos en handleiding en in zeer goede staat. Prijs ƒ225,-, wel zelf ophalen. Tel.0487-561713, Gelderland, vraag naar Pieter.

Te koop voor N64: World Cup '98 ƒ60,-, KI Gold ƒ50,-, Fighters Destiny ƒ60,-, Mystical Ninja ƒ70,-, ISS 64 ƒ55,-, Top Gear Rally ƒ40,-, Wetrix ƒ70,-, Mortal Kombat 4 ƒ65,-, Tetrisphere ƒ50,-, Lylat Wars (zonder rumble pack) ƒ70,-. Alles is in goede staat + handleiding. Tel.0342-421914, Barneveld, geen vervoer. Vraag naar Gerben.

Te koop voor N64: Rampage World Tour samen met Fifa '98, voor ƒ125,-. Tel.0418-652540, bellen na 3 uur 's middags (Waardenburg).

Te koop: SNES + 2 controllers + 9 spellen: Super Tennis, Pilotwings, Killer Instinct, ISS, Lamborghini, Amazing Tennis, NHL '95, Super Mario Kart, Urban Strike, Game Genie + codeboek, adapter. Tel.0487-562306, vragen naar Mark.

Te koop voor N64: F1 Pole Position voor ƒ75,-, eventueel te ruilen voor F1 '98 World Grand Prix. Tel.020-6948741, Amsterdam, vraag naar Tim.

Te koop: Game Boy Pocket (compleet in doos met garantie tot 20 aug. '99), 5 spellen, adapter en joystick. Samen voor ƒ150,-. Tel.0595-424847, vraag naar Anne-Paul (Usquert, prov. Groningen).

Te koop: SNES + 2 controllers + stereokabel + 8 spellen (Zelda, DKC 1, 2 & 3, Mystic Quest Legend, Illusion of Time, Terranigma, Alladin). Alles met doos + boekjes + kaart en in goede staat. Alles in 1 koop voor ƒ550,-. Tel.072-5626146, vraag naar Robin.

Te koop: NES + 2 controllers + 3 spellen (Mario Bros, Gremlins, Lolo 3) voor ƒ125,-. Ben bereid om over de prijs te onderhandelen. Spellen ook los te koop. Bayou Billy, Golfen, Pac-Man. Mario Bros, Lolo 3, Gremlins zijn ook los te koop. Prijs per spel tussen de ƒ15,- en ƒ25,-. Tel.045-5227653, vraag naar Rilana (Heerlen).

Gevraagd: Wie o wie heeft een SNES met Donkey Kong Country en/of Mortal Kombat 2 te koop? Tel.038-4545260, vraag naar Damian.

Te koop: Game Boy met Tetris in doos + adapter en spellen Home Alone 1 + 2, Star Trek en Salomons Club + Game Boy heuptas en Game Boy koffertje. Alles in doos(jes). Vaste prijs ƒ225,-. Tel.035-5252380 (Huizen), vraag naar Gabriella.

Te koop: SNES + 3 controllers + 13 spellen + scoop + super Game Boy. Prijs ƒ450,-. Tel.070-3201554, vraag naar Arjen Liem.

Te koop/te ruil voor N64: Yoshi's Story of ruilen tegen Goldeneye. Tel.033-4621385 (Amersfoort), vraag naar Jelle.

Te koop: 2 Game Boys + 10 spellen + 2 bodyguards + draagtas + licht + 2 adapters voor in de auto. Prijs ƒ250,-. Tel.070-3201554, vraag naar Arjen Liem.

Te koop: NES + 2 gamepads en 3 spellen: Chip & Dale, Kick Off, Mario Bros 3 met adapter en snoer. Prijs ƒ100,-. Geen vervoer, zelf komen halen. Telefoon 020-6699803, bellen tussen 19.30 en 20.00 uur (Amsterdam), vraag naar Jordan.

Te koop voor N64: Mission Impossible, met doos en handleiding voor ƒ50,-. Tel.0222-318440, vraag naar Cees.

Te koop voor N64: Mario 64, Diddy Kong Racing en Nagano Winter Olympics '98 voor ƒ70,- per stuk. Alles compleet met doos en handleiding. Ik wil ook wel een v/d spellen ruilen tegen Goldeneye 007. Tel.0299-372302, Arjan, Noord-Holland.

Te koop voor N64: San Fransisco Rush ƒ85,-, GT 64 ƒ85,-, Blast Corps ƒ50,-, 1080° Snowboarding ƒ105,-. Of alles samen voor ƒ300,-. Telefoon 0032/089755988 (België), gelieve te bellen tussen 19.00 en 21.00 uur, vragen naar Bart.

powersales

PC

Te koop/te ruil: MtG Battlemage, FC Knudde WST, Speedboat Attack, Competitie Manager ´97/'98. Prijs n.o.t.k. of ruilen tegen Swat 2 of Mech Commander of mijn Grand Theft Auto ruilen tegen jouw Swat 2. Tel.030-6888250, vraag naar Wouter (IJsselstein).

Gezocht: Ik zoek iemand die mij verder kan helpen in het spel KKND. Vraag naar Jos, na vieren bellen, Nieuwegein. Tel.030-6040158.

Gezocht: Jouw Constructor tegen betaling, of ruilen tegen mijn Sam & Max + Bedlam. Tel.0252-531700 (Beinsdorp).

Gevraagd: Destruction Derby. Over vervoer kan gesproken worden. Tel.0113-563186, E-mail:hvdien@zeelandnet.nl, vraag naar Yoeri.

Gevraagd: Het spel Big Red Racing. Tel.0113-563065, Heinkenszand. Vraag naar Steven of E-mail:cbvroonland@hetnet.nl.

Te koop op CD-Rom: C&C ƒ35,-, Axis and Allies ƒ70,-, Dungeon Keeper ƒ70,-, KKND ƒ60,-, Theme Park ƒ17,50, Red Alert ƒ50,-, Diablo ƒ60,-, Renegade ƒ17,50, Alien Logic ƒ17,50, Dark Omen ƒ75,-. Ook veel demo-CD´s voor ƒ5,-. Tel.035-5880461, bellen na 15.30 uur en vraag naar Tim.

Te koop: Lemmings, Oh-No More Lemmings en Kerstmis Lemmings op 1 CD-Rom, Red Alert, Carmageddon, CD-Rom compleet met doos en handleiding. Prijs ƒ30,- per stuk. De boeken Windows voor kinderen, Meer Windows voor kinderen, Doeboek Windows voor kinderen van Addo Stuur met diskettes. Prijs ƒ15,- per stuk. We kunnen onderhandelen over de prijs. Tel.023-5284652, vraag naar Rogier (Heemstede).

Te koop: Star Wars Rebel Assault + Star Wars Rebel Assault 2 (2 CD´s) + codes voor alle levels voor ƒ15,-, Rising Lands ƒ25,-, Street Fighter 2 ƒ7,50, Grand Prix 1 ƒ5,-, Alien Carnage ƒ5,-, The Riddle of Master Lu ƒ10,-, Gender Wars ƒ10,-. Alle spellen met doos en handl. in perfecte staat. Bellen na schooltijd. Vragen naar Timo Swanenberg.Tel.0228-512933 (Grootebroek, bij Hoorn).

Gezocht: Need for Speed 3, Moto Racer 2, Sin, Fifa ´99, NHL ´99, Turok 2, Dune 2000, Toca Touring 2, Grand Touring, Mortal Kombat 4, The 5th Element, Colin McRae Rally en andere nieuwe spellen. Tel.056/359010 (België).

Te koop op CD-Rom: Fifa ´98 ƒ40,-, Redline Racer ƒ30,-. Als je snel belt krijg je Redneck Rampage erbij. Voor 5 uur bellen en vraag naar Jacob. Tel.0343-562295, geen vervoer.

Te koop: Joint Strike Fighter, Carmageddon, F22 Lightning 2, Test Drive 4, Nuclear Strike, World Football ´98, IF 22, iPanzer 44, Actua Soccer 2, Nascar 2, USNF ´97, Jazz Jackrabbit 2, Powerboat Racing, Screamer Rally. Alles in originele verpakking + handleiding. Alle spellen kosten ƒ20,- per stuk of 3 voor ƒ50,-. Tel.0297-241055, bellen na 5 uur, vraag naar Kees-Martijn. Bij geen gehoor naam en telefoonnummer inspreken op de voice mail. Ik heb geen vervoer (Mijdrecht).

Te koop: Pentium II 266 Mhz van Packard Bell, Multimedia XLE 48 Mb, 4,3 Gig harde schijf, 56k6 fax/modem kaart, 3D kaart met 4 Mb, toetsenbord + scroll muis. 15' monitor, win 95 + diverse software, kompleet met alle dozen. Een half jaar nog gratis helpdesk. Prijs ƒ1500,-. Degene die het snelst reageert krijgt gratis het spel F22 ADF + een Voodoo II kaart met 12 Mb van Creative Labs + 4 spellen. Tel.0527-697171, bellen tussen 17.00 en 20.00 uur, geen vervoer, omg. Flevoland.

Te koop/te ruil: F15 Strike Eagle 3, Air Warrior en Star Wars Rebel Assault 2. Ruilen voor Worms 2. Of te koop voor ƒ50,- per stuk, alledrie samen voor ƒ100,-. Bel in het weekend. Tel.0222-315976 en vraag naar Arnoud. E-mail:b.j.ens@wxs.nl.

Te koop: Intel FX moederbord + p100 (incl. cooler), 24 Mb EDO RAM, 2 Mb ATI video, Crystal soundcard. Samen ƒ150,-. Ook los te koop. Tel.076-5611134, vraag naar Pepijn. Omg. Breda.

Te koop: CD-Rom met screensavers ƒ10,-, MDK 1 ƒ15,-, Jamit Street Basketbal ƒ15,-, Grand Prix 2 ƒ20,-, Nascar Racing ƒ20,-, Worms 1 ƒ20,-, ook veel demo's o.a. Magic goes Classics, Speedfreaks 1, 2, Racing Action 2. Tevens gezocht: Destruction Derby 1, NFS 1, SimCity 2000, VR Soccer ´96, Fatal Racing. Tel.0547-275138, vraag naar Harrie (Goor).

Te koop/te ruil op CD-Rom: Unreal, Expect No Mercy, Mortal Kombat 3, Little Big Adventure 2, Need For Speed 2, Redneck Rampage, Powerboat Racing, International Rally Championship & Carmageddon. Prijzen variëren per stuk van ƒ15,- tot ƒ60,-. Eventueel 1 of 2 spellen ruilen tegen jou: WorldCup ´98, TOCA Touring Car, Age of Empires, F1 Racing Simulation, Red Alert (alle delen welkom). Ik wil ze ook wel kopen of met bijbetaling ruilen. Tel.023-5281130, Erik, Heemstede (bij Haarlem).

Te koop: Dungeon Keeper ƒ15,-, Star Trek: A Final Unity ƒ15,-, Star Trek: Klingon ƒ15,-, Star Trek: Generations ƒ25,-, Red Alert ƒ25,-, Blade Runner ƒ25,-, A2 Racer 2 ƒ15,-. Alles met doosje en handleiding. Telefoon 0222-318440, vraag naar Cees.

Te koop: Pentium 75 met 16 Mb RAM, 850 Mb harddisk, 16 bits geluidskaart met alle software en win 95 en 98 CD-Rom. Samen met Encarta ´98 en een paar spellen zoals Carmageddon, Red Alert, Duke 3D en Down in the Dumps voor ƒ800,-. Tel.0524-562536, bellen na 16.00 uur en vraag naar Rens.

Te koop op CD-Rom: Fifa ´97 + MDK ƒ25,-, Rebel Assault 2 ƒ10,-, Pinball Power ƒ5,-, PC-Rally ƒ7,50, WK Voetbalavontuur ´98 ƒ20,-, Monster Truck Madness ƒ17,50, Theme Park ƒ10,-, Big Red Racing ƒ10,-, The Chaos Continuum ƒ10,-, Rally Network Q Race ƒ20,-, Total Chaos (uitbreiding Duke Nukem 3D) ƒ15,- + demo CD met allemaal toffe racing games. Als je als eerste belt, krijg je de demo CD er gratis bij. Tel.0566-631677, vraag naar Nico.

Te ruil: Ring, Blade Runner, Overseer, Riven, Zork Grand Inquisitor, Titanic. Ik zoek: Reah, of andere recente adventures. Tel.0318-555378, vraag naar Ruud.

Te koop gevraagd: Grand Theft Auto, Rainbow Six, Police Quest Swat 2 en Commandos. Bel naar Stephan. Tel.0299-671213, over de prijs worden we het wel eens. Ik wil graag de spellen met doosje en handleiding.

Te koop: Pentium 120+, met 12 speed CD-Rom drive, 1,6 Gb harde schijf, 16 Mb RAM, Windows 95 plus!!, 3D geluidskaart, SVGA videokaart met 2 Mb, 14" beeldscherm, Legato speakers 50 watt, muis, Windows 95 toetsenbord, Microsoft Office 7.0, 1000 Mb extra schijfruimte, mircofoon, 3,5" diskette station, joypad, joystickje voor op het toetsenbord, millenium-proof, velle spellen (volle versies) geïnstalleerd zoals GTA, Duke Nuken 1, 2 & 3, Worms 2 en vele anderen, incl. een stuk of 20 demo's. Met leuk muismatje. Alles in perfecte staat. 14 maanden oud. Prijs ƒ1500,-. Ik heb geen vervoer. Tel.0183-621058, bellen van 16.00 tot 20.00 uur. Vraag naar Frank .

PLAYSTATION

Te koop: Theme Hospital ƒ25,- en Ace Combat 2 ƒ25,-. Tel.0297-264722, vraag naar Paul (Vinkeveen).

Te koop/te ruil: Fifa '98 te koop of te ruil tegen een goed spel b.v. Resident Evil 2 of prijs overeen te komen. Tel.052/330321 (België) Vraag naar Jelle.

Te ruil: Mijn Gran Turismo, Rascal of The Fifth Element tegen jouw Spyro the Dragon of Tenchu:Stealth Assassins. Tel.071-5317246, omg. Leiden, Bussum of Zoetermeer. Vraag naar Wouter.

Te koop: Worms ƒ15,-, Die Hard ƒ15,-, Fifa '98 ƒ20,-, GTA ƒ15,-, Adidas Power Soccer ƒ10,-. Bellen rond 18.00 uur. Tel.0511424859 (Damwoude).

Te koop gevraagd: PlayStation + 2 controllers en een memorycard en het spel: GTA, C&C Red Alert Retaliation of Gran Turismo. Bel voor de prijs naar Remy. Tel.020-6695017 (Amsterdam).

Te koop/te ruil: Soviet Strike ƒ20,-, Mechwarrior 2 ƒ15,-, Star Wars Dark Forces ƒ20,-, Resident Evil Directors Cut ƒ25,-, Ridge Racer Revolution ƒ15,-, Tekken ƒ15,-, The Lost World (Jurassic Park) ƒ25,-. Alles samen ƒ125,-. Of 5 spellen van mij tegen MediEvil of een ander leuk spel. Tel.0314621691, vraag naar Jeroen (Zelhem).

Te koop: PlayStation + 2 controllers + 17 games met o.a. Fifa '99, Mortal Kombat 4, Actua Soccer 2, WCW Nitro, World Cup '98 enz. voor ƒ900,-. Tel.0522-257741, Meppel, vraag naar Gerrit-Jan.

Te ruil: Mijn FF7 tegen een ander leuk spel van jou. Tel.053-4305366, Enschede, vraag naar Joris.

Te ruil: Mijn Rascal, Gran Turismo, Nightmare Creatures of The 5th Element tegen jouw: Ninja, Tenchu, Spyro the Dragon, MediEvil, ODT of tegen 2 van de volgende spellen: Warhammer SOTHR, Warcraft 2, Alundra, Tekken 2, Tomb Raider 2 of Crash Bandicoot 2. Telefoon 071-5317246 (omgeving Leiden, Bussum of Zoetermeer), vraag naar Wouter.

Te koop: PlayStation met de spellen: GTA, Air Combat, Formule 1 '97 + demo en 1 memorycard. Alles voor ƒ450,-. Tel.0515-559740, vraag naar Tsjerk (Oppenhuizen).

Te koop: Omgebouwde PlayStation incl. 2 controllers (1 Dual-Shock), 1 memorycard + savegames. RGB kabel. Verder 13 topgames: Gran Turismo, Tekken 3, Resident Evil 1 + 2, Vigilante 8, Final Fantasy 7, Tomb Raider 2, Abe's Oddysee, Toca Touring Car, Formula One, Coolboarders 2, Soulblade, Felony 11-79. Niet los te koop. Tel.0516-514676, bel na zessen en vraag naar Elgin.

Te koop: PlayStation (nog geen 6 maanden oud) met Dual-shock controller + memorycard + 3 spellen: Need for Speed 2 en Formula 1 '97 met codes en Adidas Power Soccer 2 + extra RFU adapter. Wie snel reageert krijgt er 3 demo CD's bij. Alles bij elkaar voor ƒ450,-. Tel.06-50927283, geen vervoer, Wassenaar, vraag naar Ludo.

Gevraagd: Wie verkoopt mij zijn/haar PlayStation (liefst omgebouwd) met 1 of 2 controllers. Hoeft geen spel bij te zitten. Als je een memorycard hebt graag. Prijs ƒ175,- tot ƒ200,-, met memorycard ƒ190,- tot ƒ215,-. Omgebouwd ƒ200,- tot ƒ225,-, met memorycard ƒ220,- tot ƒ245,-. Tel.040-2120083, vraag naar Monir (Eindhoven).

Te koop: Final Fantasy 7 ƒ70,-, Nuclear Strike ƒ55,-, Porsche Challenge ƒ40,-, Soul Blade ƒ40,-, Tomb Raider 2 ƒ70,-, Broken Sword ƒ40,-. Alles bij elkaar voor ƒ275,-. Tel.0578-621389 (Epe), vraag naar Bastiaan. E-mail:wassmer@ncd.nl.

Te ruil: Ik zoek Crash Bandicoot 1, 2 of 3 voor de PlayStation. Ik heb te ruil: Tommi Hakinnen Rally, World Cup '98, Die Hard Trilogy en Warhawk. Voor Crash Bandicoot 3 wil ik wel 2 spelletjes geven. Tel.072-5719873, vraag naar Mike, liefst omg. Alkmaar.

Te ruil: MDK, NFS, NFS2, Battle Arena Toshinden, Tekken, NHL Powerplay '98, World Cup '98, Crash Bandicoot ruilen tegen: Tenchu (3 spellen), Ninja (2), Tomb Raider 2 (1), Tomb Raider 3 (2), Gran Turismo (2), NFS 3(2), Fifa '98 (1), Fifa 99 (2), C&C Red Alert (2), C&C Retaliation (2), Final Fantasy 7 (2), Time Crisis (1), Test Drive 4 (1), Nuclear Strike (1), MK Mythologies (2), Street Fighter EX Alpha + (2), Street Fighter vs X-Men (2), Toca 1 (1), Toca 2 (2), V-Rally (1). Tel/Fax.0524-291723, Geesbrug (Drenthe), vraag naar Wim.

Te koop voor de omgebouwde PlayStation: Fifa '99, Test Drive 5, Colin McRae Rally, Michael Owen's WLS '99, The Fifth Element, Apocalypse, Metal Gear Solid (USA, 2 CD's), Ridge Racer 1, Crash Bandicoot 3, Cool Boarders 3, NBA Live '99, Road Rash 3D, Duke Nukem Time To Kill, Tomb Raider 3. Prijs ƒ30,- per stuk, 10 spellen voor ƒ225,-. Metal Gear Solid (2 CD's) voor ƒ45,- en niet te kiezen in de koop van 10 spellen. Tel.06-55560160 (Utrecht), geen vervoer, vraag naar Paul.

Te koop voor omgebouwde PlayStation: Player Manager, World Cup '98, Fifa '98, GTA, NHL '98, Test Drive 4, Reboot, Crash Bandicoot 2. Prijs ƒ22,50 per stuk of in 1 koop voor ƒ170,-. Tel.06-55560160 (Utrecht), geen vervoer, vraag naar Paul.

Te koop: Final Fantasy 7, helemaal nieuw, maar 1x gespeeld voor ƒ75,-. Ook in de aanbieding een analoge controller voor de PlayStation samen met Final Fantasy 7 voor ƒ99,-. Tel.06-55560160 (Utrecht), geen vervoer, vraag naar Paul.

Te koop: GTA + codes ƒ25,-, Toca ƒ30,-, Shellshock ƒ25,-, NHL Powerplay '98 ƒ30,-, NFS 2 + codes ƒ25,-, Exhumed ƒ25,-, Syndicate Wars ƒ25,-, C&C + codes ƒ25,-, Air Combat ƒ25,-, Contra ƒ30,-, Ace Combat 2 ƒ30,-, Fifa '98 ƒ40,-. Bij aankoop van een spel gratis demo naar keuze: Oddworld of PlayStation Magazine demo met diverse spellen. Tel.0413-269959, Uden, vraag naar Leon.

Te koop: Resident Evil 2 voor ƒ90,- of ruilen tegen Mortal Kombat 4. Tel.023-5366560, vraag naar Emiel (Haarlem).

Te koop: Destruction Derby ƒ20,-, Syndicate Wars ƒ35,-, Gran Turismo ƒ40,-, Tekken 2 ƒ30,-, Tomb Raider ƒ30,-, Test Drive 4 ƒ35,-, Worms ƒ30,-, Die Hard Trilogy ƒ30,-, Need for Speed 2 ƒ30,-. Alles met boekje. Alles in 1 voor ƒ250,-. Over de prijzen valt te praten. Tel.030-6035904, bellen na 4 uur 's middags, vraag naar Joost of Dennis (Nieuwegein).

Gevraagd: Ik ben hevig op zoek naar Crash Bandicoot 1 of 2. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.071-4023368, vraag naar Frank, bellen tussen 15.00 en 20.00 uur.

Te koop: Broken Sword 2, Vigilante 8, Bushido Blade, Resident Evil 2, Alone in the Dark: Jack is Back, Resident Evil 1, Ace Combat 2, Air Combat, Fighting Force. Alles in 1 koop (niet apart) voor ƒ350,-. Tel.071-5320655 (Leiden), vraag naar Tim.

Gevraagd: Wie heeft Tomb Raider 1 en 2 en wie wil hem verkopen voor beide ƒ60,-. Tel.0527-699095. Vraag naar Stefan.

Te ruil: Wie wil zijn Abe's Oddysee ruilen tegen Fifa '97 en Alien Trilogy, zijn WipeOut 2097 tegen Crusader No Remorse en zijn Soul Blade tegen Die Hard Trilogy. Alle spellen met boekje en in zeer goede staat. Kan over de post. Tel.0344-626926, vraag naar Thomas.

Te ruil: Mijn Colin McRae Rally, Crash Bandicoot 2, Fifa '98, Tomb Raider 1, ISS of Nagano Winter Olympics '98 tegen jouw Duke Nukem Time To Kill, Tenchu, Tekken 3, Actua Tennis of andere toffe spellen. Eventueel ruil ik 2 spellen tegen 1 bij bovengenoemde spellen, alleen niet bij Colin McRae Rally. Tel.0578-620601, vraag naar René (Epe).

Te koop: Mortal Kombat 4 ƒ85,-, Tekken 3 ƒ85,-, Battle Arena Toshinden 3 ƒ75,-, Final Fantasy 7 ƒ75,-, Lucky Luck ƒ75,-, Tekken 2 ƒ40,-, Tomb Raider ƒ40,-, WipeOut 2097 ƒ40,-, Die Hard Trilogy ƒ40,-, World Cup '98 ƒ40,-, Micro Machines V3 ƒ40,-, The Lost World ƒ40,-, Need for Speed 2 ƒ29,-, Destruction Derby ƒ29,-, Psychic Force ƒ29,-, Alien Trilogy ƒ40,-, Street Fighter EX plus X ƒ75,-, V-Rally ƒ40,-. Spellen niet te ruil. Tel.06-22513272, bellen tussen 18.00 en 20.00 uur, omg. Leeuwarden/Dokkum/Drachten.

SEGA

Gezocht: Genesis spelcomputer (de Amerikaanse MegaDrive, geen PAL maar NTSC dus). Tel.071-5769767, bel 's avonds en vraag naar Rob of E-mail:robsmit@euronet.nl.

Gevraagd voor MegaDrive: o.a. Final Fight, Shinobi, Samurai Shodown, Golden Axe 1 en 2, Double Dragon 1 en 2, Super Street Fighter 2, Shadow Dancer, Lion King en The Story of Thor of ruilen tegen: Eswat, Arrow Flash, Mickey Mania, Sonic 1, Sonic 2. Ik koop het liefst heel veel tegelijk. Tel.06-22280913, vraag naar Jeffrey (Almere).

Te koop: Saturn in goede staat met 2 controllers en 4 spellen. Alles met doos en handleiding (ook de Saturn). Prijs ƒ275,-. Tel.0299-683506, vraag naar Guido.

Gezocht/te ruil: Voor de MegaDrive: Streets of Rage 3 of Mortal Kombat 2 voor ± ƒ35,-. Of je kan ruilen met mijn spellen: The Incredible Hulk of Eternal Champions. Tel.072-5715781 (Heerhugowaard), vraag naar Peter.

Te koop Game Gear + adapter + Master converter met 10 spellen, o.a. Shinobi 1 + 2, Terminator, Monaco GT 2 en Tazmania. Vraagprijs ƒ325,-. Tel.072-5021999, vraag naar Stefan.

Te koop: MegaDrive met 2 joypads + 10 toffe spellen o.a. NBA Jam Tournament Edition, Mickey Mania, Street Fighter S.C.E., Sonic 2, NHL ´96, Ultimate Mortal Kombat 3 + unieke MK 3 controlpad (one-button fatalities etc.) + bladen vol met alle moves en fatalaties die er zijn. Alles compleet met dozen & bijbehorende boekjes. Prijs ƒ215,-. Tel.023-5366560, vraag naar Emiel (Haarlem).

DIVERSEN

Te koop: WipeOut ƒ20,- en Tekken 1 ƒ25,-. De spellen zijn goed onderhouden. Tel.020-6362967, vraag naar Bastiaan (Amsterdam).

Te ruil: Mijn bijna nieuwe Roommate Brian met originele doos tegen jouw 7th Guest met doos. Tel.050-5419630, bel na 19.00 uur en vraag naar Hilde.

Te koop: Atari Jaguar (16 bit), 2 controllers en 8 spellen o.a. Rayman, Iron Soldier, Kasumi Ninja. Alles met doos en handleiding. Niets is apart te koop. Prijs overeen te komen. Tel.0570-650634, Deventer. Vraag naar Sven, bellen na 18.00 uur.

Te koop: Atari spelcomputer. Vaste prijs ƒ25,-. Tel.033-2459606, vraag naar Tom (Nijkerk).

Gevraagd: Wie kan mij helpen aan de eerste jaargang van de Power Unlimited tegen betaling. Tel.0528-351046, vraag naar Maik.

Te koop: Voodoo II kaart 12 Mb + handleiding, CD-Rom en benodigde kabels (SLI en VGA) voor 6000 Bfr, ƒ300,-. Matrox Productina 8 Mb, MGA 100 chip voor 3000 Bfr, ƒ150,-. 32X CD-Romspeler voor 2000 Bfr, ƒ100,-. PlayStation + 1 controller + 1 mem. Card (off.) voor 4200 Bfr, ƒ210,- + de originele spellen: GT 1500 Bfr, ƒ75,-, Total NBA ´98 1000 Bfr, ƒ50,-, Crash Bandicoot 2 800 Bfr., ƒ40,-, Alundra 800 Bfr., ƒ140,-. Tel.056/359010 (België).

Te koop: Nintendo Game and Watch spellen (LCD), erg zeldzaam, 1 met origineel doosje en boekje. Alle 4 voor ƒ100,-. Ook te koop 3 leuke PC spellen voor ƒ40,-. Tel.0180-426668 (na 16.00 uur), vraag naar Lutijn.

Te koop/te ruil: Voor PC: Commandos ƒ70,-, Tomb Raider 2 ƒ50,-, Joint Strike Fighter ƒ50,-, Monty Python´s Meaning of Life ƒ65,-, F22, Raptor, Klik and Play ƒ30,-, Homepage CD met 7 HTML editors ƒ20,-, Carmatheme 1 (Carma 1) ƒ25,-, Carmatheme 2 (Carma 2) ƒ30,-. Diverse CD-Zone CD´s voor ƒ7,50. Diverse demo CD´s ook voor ƒ7,50. Verder te koop: Game Boy met 4 spellen Wario Land, Super Mario, Blades of Steel, Tetris (spellen ook los te koop), samen ƒ80,- of ƒ25,- per spel. Een paar spellen ruilen tegen een cool ander spel of alles ruilen tegen een Nintendo 64 of een paar spellen tegen een PSX-spel of tegen een andere spelcomputer. Voor snelle mensen demo

CD´s gratis. Bel na 6 uur en vraag naar Thomas. Tel.035-6933596 of E-mail.tvles@freemail.nl. Ik ben ook op het PU Forum te vinden.

Te koop/te ruil: Mijn Toshinden 3 tegen jouw Populous 3 voor op de PC of te koop voor ƒ60,- en Fighting Force tegen Crash Bandicoot 2 (3 mag natuurlijk ook) of te koop voor ƒ65,-. Tel.023-5366560, vraag naar Emiel (Haarlem).

Te koop: Moet Weg! MegaDrive met 12 spellen (o.a. Streets of Rage 3, Urban Strike, NHL ´96, Pele ATP Tennis en nog vele andere) en 3 joypads voor ƒ75,- tot ƒ100,-. Of ruilen tegen een PlayStation plus bijbetaling van ± ƒ100,-. Tel.040-2120083, vraag naar Monir (Eindhoven).

Gevraagd: NES met minimaal Mario en 1 of 2 controllers. Te ruil tegen 1 of een paar van mijn PC spellen o.a. Unreal, Motorhead & Powerboat. Ik wil ook wel bijbetalen of de Nintendo helemaal overkopen. Tel.023-5281130, Erik, Heemstede (bij Haarlem).

Te koop/te ruil: Saturn + 2 controllers + 3 spellen: Ultimate Mortal Kombat 3, WipeOut 2097 en Last Bronx, alles is met originele verpakking en in perfecte staat. Prijs ƒ350,- of ruilen tegen een ander systeem (maakt niet uit welk systeem). Tel.075-6168777 (vragen naar Django).

Te koop/te ruil: N64 met 2 controllers en 6 spellen. De spellen zijn: Goldeneye, Multi Racing Championship, Star Wars: Shadows of the Empire, Mission Impossible, Super Mario en Pilot Wings. Ik verkoop alles voor ƒ700,-. Ik wil hem ook wel ruilen tegen een gelijkwaardige PlayStation. Tel.078-6771523, Heerjansdam, vraag naar Jeroen.

Gevraagd: Wie wil zijn Rainbow Six (PC) tegen mijn Colin McRae Rally (PSX) ruilen? Geen vervoer. Tel.0032/12456111, vraag naar Christiaan (België). Alles moet in goede staat zijn + handleiding en doos. Liefst dicht bij Maastricht.

Te koop/te ruil: G-Police (PSX) voor ƒ60,- of ruilen tegen een ander leuk spel voor PC of PlayStation. Tel.0411-645400, vraag naar Wouter.

Gezocht: Tips of trucs voor het PC spel Emergency-Fighters For Life. Schrijf of bel naar David Jacobse, Driehoek 61, 3328 KH Dordrecht. Tel.078-6514018.

Te koop: A2 Racer 2 (PC), Need for Speed SE (PC) en Tomb Raider 1 (PSX). Wie snel belt en ze allemaal wil kopen, krijgt er zelfs een demo CD voor de PC bij. Alles samen voor ƒ100,- of ruilen tegen Tomb Raider 3 voor de PC. De spellen zijn in goede staat. Tel.0348-421377, vraag naar Robin, kan per post.

Te koop: Voor PC: NBA Jam TE ƒ15,-, Theme Park ƒ15,-, KKND ƒ15,-, alle drie + doos + hoesje + boek + handleidingen. Outpost ƒ15,-, Links LS ´97 ƒ20,-, Pete Sampras Tennis ´97 ƒ20,-, Screamer ƒ15,-, Competitie Manager 97/98 ƒ15,-, alle vijf de spellen + hoes + boekje. Fury ƒ10,-, Fifa ´97 ƒ20,-, beide spellen alleen met hoes. Alles in 1 koop voor ƒ125,-. Tevens te koop: Saturn (Japans) met 2 controllers + 1 stuur en een universele adapter + 16 spellen, allemaal Japanse Import o.a. Fifa RTWC ´98, Croc, Virtua Cop 2, Manx TT en andere toffe games voor ƒ400,-. Ook te koop voor Saturn een kaart waarmee je video-CD´s kan bekijken met je Saturn voor ƒ100,-. Saturn + 2 controllers + 1 stuur + 16 games + kaart in 1 koop voor ƒ450,-. Telefoon 0165-502200, Hoeven, bellen na 17.00 en tot 19.00 uur op schooldagen.

Te koop: SNES met 3 controllers waaronder Programmable Pad en 6 spellen: Killer Instinct, Starwing, Clay Fighters 2, Super Street Fighter 2, Stunt Race FX, Street Fighter 2 Turbo en een Action Replay 2 en gratis SNES boek en alle Power Unlimited´s vanaf nummer 1 (juli ´93) t/m nummer maart 1998. Prijs ƒ300,-. Tel.075-6211270, vraag naar Ron (Wormerveer).

Te ruil: Mijn N64 met het spel Mario 64 ruilen tegen een PlayStation met 1 of 2 spellen. Het liefst: Rascal, Spyro the Dragon of Crash Bandicoot. Liefst met Dual Shock. Wil eventueel wel bijbetalen. Telefoon 030-2731992, vraag naar Tim (Utrecht).

POWER UNLIMITED

POWER UNLIMITED
is een uitgave van VNU Business Publications.

Postadres redaktie
POWER UNLIMITED
Postbus 9194, 1006 CC Amsterdam
E-mail: power@bpa.nl

Powerweb
HTTP://WWW.POWERWEB.NL

Redaktie
Edwin Ammerlaan (hoofdredacteur), Ed Wiggemans (eindredacteur), Jan-Johan Belderok, Bjørn Bruinsma, Boris van de Ven, Thomas Glas, Nancy Kamperveen, Kees de Koning, Ruben Heere, Jan Meyroos, Richard Simon, Andreas Urhahn.

Redaktie-secretariaat/Power sales (niet commercieel).
Hennie Fikke, 020-4875346.
Ma. t/m do. 9.00-14.00 uur

Vormgeving
EP&PP: Arend Bloemink (art-director), Nella de Koster, Monique Gelissen, Marcel P. Broek, Marieke Bausch, Pascale Marbus, Inge Bergveld, Marie-Jose Reuwer

Illustraties
Angel© & Ice© TBH-Q©, Aryton.

Aan dit nummer werkten mee
Kirsten Hartenberg, Nanda Wijnands, Rob Mekken, Harry de Waard, Dick Pater.

Uitgever
Jacqueline Lampe.

Marketing
Petra Entius, 020-4875471, Sylvia Castelijn.

Advertenties
Reserveringen en aanleveren advertentiemateriaal:
Sonja Francois 020-4875532
Verkoop Binnendienst: Janet Robben 020-4875450
Accountmanager: Ronald Bouwman, Rinus van Amhem, Aizo Krikke 020-4875407 Fax: 020-4875708
Sales Manager: Frits Dufifie

International Advertising Sales Representation
USA: Global Media Representatives
Tel. (650) 306-0880 Fax. (650) 306-890

Abonnementsopgave
Voor abonnementsopgaven kunt u zich wenden tot: Power Unlimited Antwoordnummer 50300, 2000 VK Haarlem of bel: 023-5173524 (maandag t/m vrijdag van 9.00 tot 17.00 uur).
Bezorging: via Media Expresse of Media Post.

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient bij voorkeur schriftelijk te geschieden 6 weken voor afloop van het abonnement bij Media Expresse.
Adreswijzigingen: Geef uw nieuwe adres drie weken voor verhuizing op aan Media Expresse of Media Post.

Abonnementsprijs
f 65,40 per 12 nummers (f 5,45 per nummer).
België: 1380 BF. Prijswijzingen voorbehouden.

Woont u in België?
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Mediaxis, Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen, telefoon 03/247.45.11
Mediaxis klantenservice: 03 / 247.47.49

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P 0001113.

Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

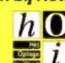
Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 8,95 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. Medianet, Haarlem onder vermelding van het gewenste nummer. Ook verkrijgbaar via Media Expresse.

Prepress Rijnders en van Driest, Nieuwegein

Druk Roto Smeets Utrecht

Aangesloten bij Notu

Nederlandse uitgeversverbond




De QWIFZ
DOOR
Amy Von
IK SCHILDER AL TIEN JAAR...
ZUCHT
teep '99


MAAR IK HEB NOG NOOIT ÉÉN SCHILDERIJ VERKOCHT...


IK WORD WANHOPIG!
HM, TEEP... MISSCHIEN DEUGT JE IMAGO NIET!!!
?


JE MOET ERUIT ZIEN ALS EEN ECHTE KUNSTENAAR


WACHT EFFE... IDEETJE! PROBEER TE QWIFFEN IN -OPLETTEN- IN 2,10% VAN GOGH; 8,813% PURE PICASSO EN -HEEL BELANGRIJK- 0,087% ONVERSNEDEN REMBRAND
?
?!
GESTILEERD NATUURLIJK

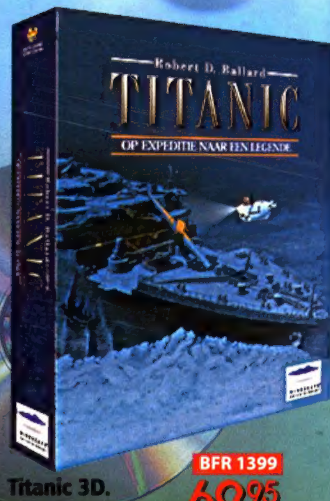

EH.., WEET JE 'T ZEKER?
JEP
OK
KLIK


QWIAFFFF

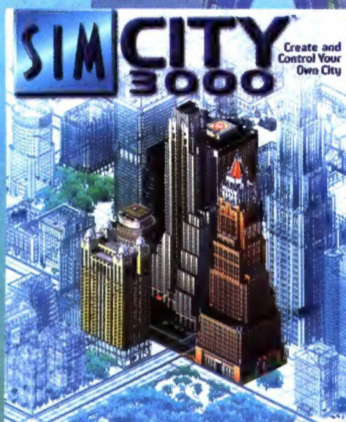

?!!
M..
?


MAAR
?!
!!!
teep '99

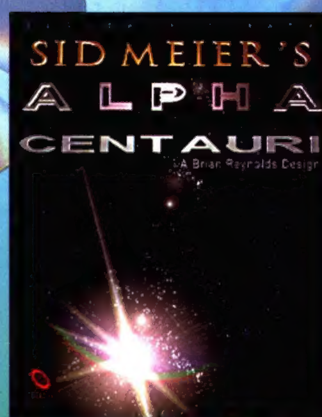

WAT IS DIT NOU VOOR IMAGO ?!!
...ÉÉN DIE BETER BIJ JE SCHILDERIJEN PAST!



Titanic 3D. BFR 1399 69.95



Sim City 3000. BFR 1959 109.95



Alpha Centauri. BFR 1799 99.95

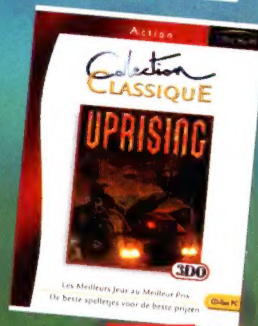
Vegas Games. BFR 699 ~~99.95~~ 29.95





BFR 899 ~~99.95~~ 39.95

Redneck Rampage rides again.



Uprising. BFR 699 ~~99.95~~ 29.95

Bij Bart Smit is je game nooit over

Kijk op de verpakking van de Cd-roms voor de juiste systeem-eisen!

Eindeloos speelplezier, dat vind je bij Bart Smit. Games voor je PC of voor je Gameboy.



Color Gameboy (batt. niet inbegrepen.) BFR 3295 199.-

DE KLEINSTE SPELCOMPUTER NU MET KLEURENBEELDSCHERM



Zelda Color. BFR 1395 79.95



Top Gear Rally Color. BFR 1495 79.95



Smurfen Color. BFR 1395 79.95

GAME BOY COLOR

JE OUDE GAMES KUN JE OOK OP DE GAME BOY COLOR SPELEN EN NATUURLIJK SPEEL JE COLOR GAMES OOK OP JE OUDE GAMEBOY (NIET IN KLEUR)



Bugs & Lola Color. BFR 1395 79.95



Een luizenleven Color. BFR 1395 79.95

©Disney/Pixar

Kijk ook op onze internet site: www.bartsmit.nl



Prijzen zijn geldig t/m 11 maart 1999. Meer dan 160 filialen. Bel voor filiaaladressen onze infolijn: 0900-2352278 (0,40 cent p/m) tijdens winkelopeningstijden. Afwijkingen in prijzen, afbeeldingen en tekst voorbehouden.